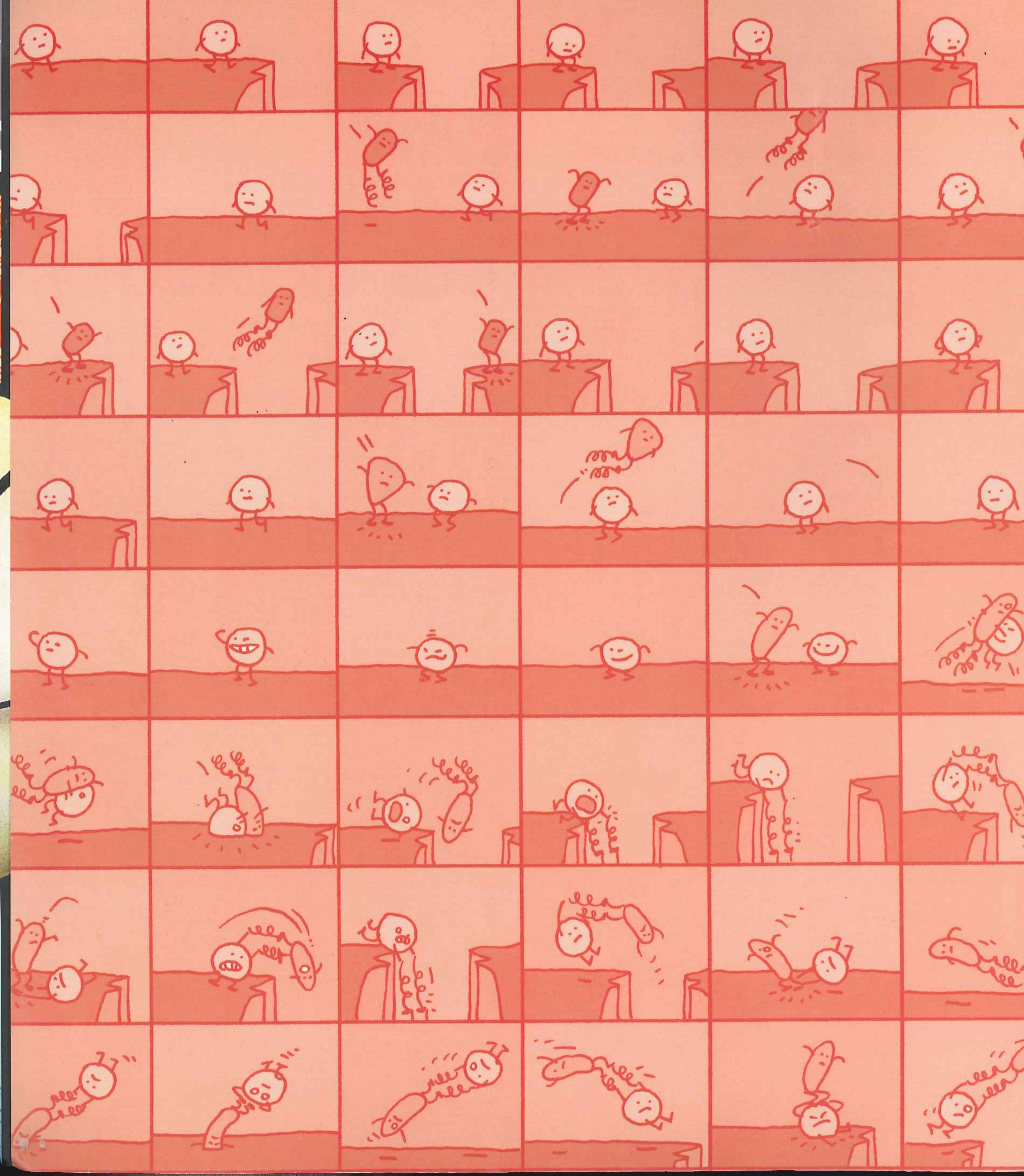
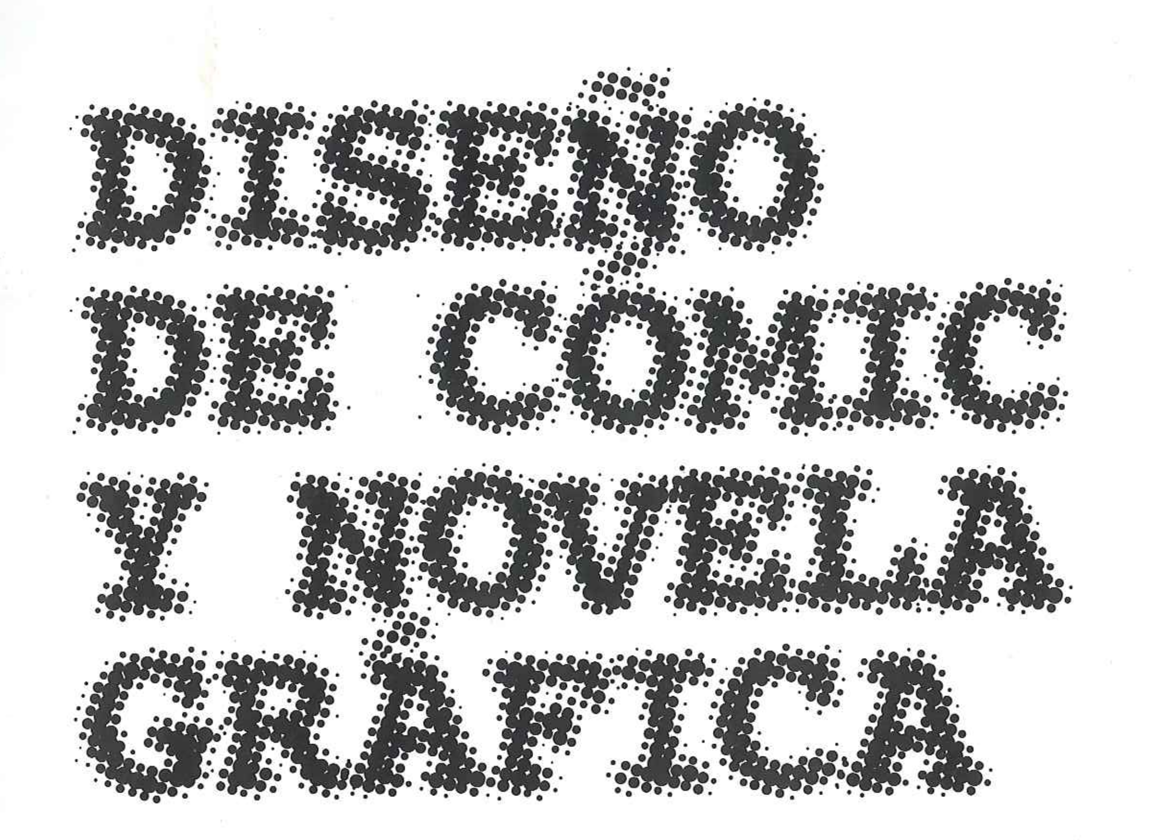
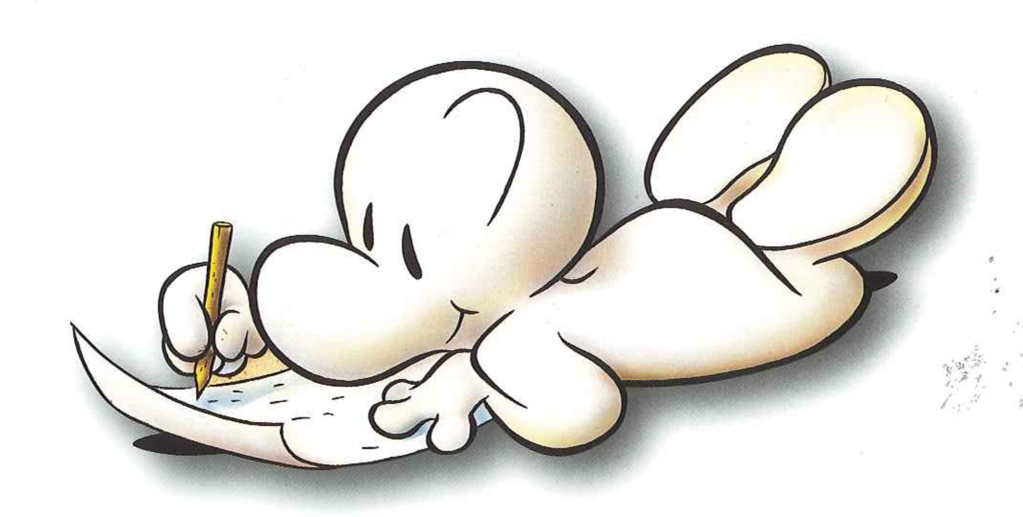
DISEÑO DE CÓMIC Y NOVELA GRÁFICA





GARY SPENCER MILLIDGE





SPIDERMAN Y LA GATA NEGRA
THE EVIL THAT MEN DO
(EL MAL QUE HACEN LOS HOMBRES)
MARVEL COMICS, 2002



Diseño de cómic y novela gráfica

Título original: *Cómic Book Design*

Textos: Gary Spencer Millidge, y Dave Gibbons para la Presentación
Director de Arte: Julie Weir

Coordinación editorial: Tomàs Ubach
Traducción: Carolina Sánchez Opazo
Corrección: Andrés Pozo Cueto
Edición y redacción final: Parramón Ediciones

Primera edición en castellano: abril de 2010

Rosselló i Porcel, 21 9ª planta
08016 Barcelona (España)

Empresa del Grupo Norma de América Latina



www.parramon.com

ISBN: 978-84-342-3675-2

Impreso en China

28501634

ÍNDICE DE CONTENIDOS


THWIPP
THWIP

Prólogo

Según mi experiencia, el buen diseño y la creatividad suelen ser el producto de la limitación y la restricción. Una vez quedan establecidos los límites, resulta más fácil centrarse en un problema concreto y resolverlo.

Como se suele decir: es más difícil aparcar en un aparcamiento vacío.

En un medio que trabaja fundamentalmente con perspectivas y panoramas expansivos y que desborda la realidad, resulta irónico que los cómics siempre se hayan visto limitados desde un punto de vista espacial como pocos otros medios.

Los cómics, relegados a un estatus marginal en el quiosco o a la estantería de las revistas por requerimientos económicos del mundo editorial, han gozado tradicionalmente de espacios más bien escasos para exponer su mercancía; y así, por necesidad, sus cubiertas se han convertido en obras de arte en miniatura rebosantes de diseño llamativo. La sutileza no tiene cabida cuando eres el último mono.

E incluso cuando ya se ha convencido al cliente de que compre el cómic y éste abre su cubierta, el espacio sigue escaseando y, en este caso, su limitación está dictada por la naturaleza del medio. Cada viñeta de la narrativa de un cómic compite con su vecina en lo que a espacio e impacto respecta, y la creación de una buena página de cómic depende de la resolución exitosa de este conflicto.

Además, los elementos de cada viñeta rivalizan entre sí, y hay que saber resolver esta relación con detenimiento. Siempre he pensado que, en cuanto a la narrativa, lo más importante es dónde y de qué tamaño dibujas algo, y no tanto cómo lo dibujes.

También es sorprendentemente fácil perder de vista el hecho de que la narrativa lo es todo en un cómic. Todo lo que impida que la historia fluya o aquello que llame la atención de forma innecesaria debería eliminarse o ajustarse. La presencia de un buen dibujo lineal es maravillosa hasta que se nota, o en otras palabras, el efecto es siempre más importante que los medios.

Por suerte es así, ya que los medios han sido, por lo general, bastante elementales en lo que al cómic se refiere. Durante la mayor parte de la historia del cómic, la norma ha sido una tecnología de imprenta basada en planchas de impresión tipográfica con separaciones de color aplicadas de modo rudimentario, junto a la introducción de los elementos de texto normalmente a mano en vez de componerlos. Paradójicamente, todo ello ha conferido al cómic gran parte de su atractivo: el sentido de informalidad que conecta de un modo tan directo con el lector.

Incluso en la actualidad, cuando el ordenador se ha convertido en una herramienta tan omnipresente como el pincel de pelo de marta, la plumilla y el cúter en la producción de cómics, el reto es el mismo: captar la atención del lector y conservarla.

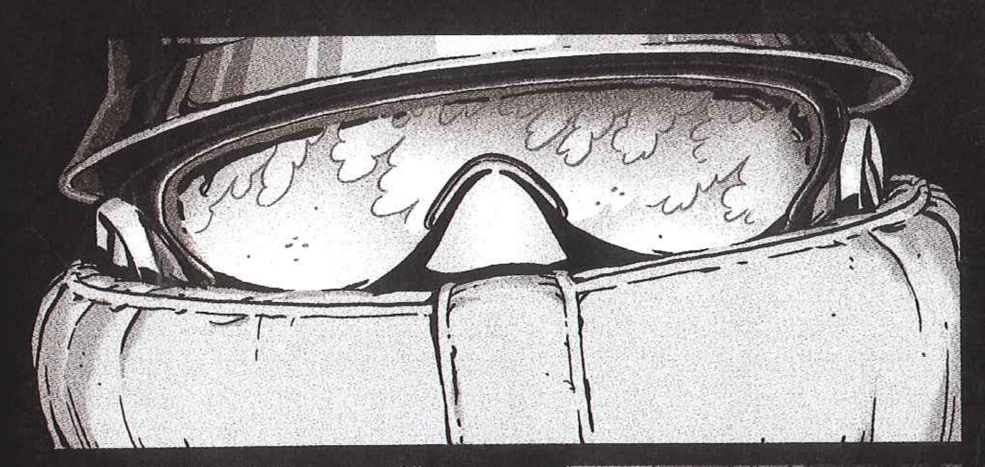
El objetivo de este libro es ahondar en la identificación de los problemas y soluciones inherentes a la hora de hacer precisamente esto. Por suerte, esta obra es en sí misma un ejemplo de buen diseño de publicación. El hecho de que estéis leyendo esta introducción significa que este libro captó vuestra atención, y el contenido que encontraréis en las próximas páginas no debería tener dificultad alguna para mantenerla.

Como estudiante de por vida del medio, os puedo decir que, en un campo atestado de libros instructivos, este volumen es único e indispensable ya que aborda un aspecto del cómic que antes solo se mencionaba de pasada.

Que todos vuestros aparcamientos creativos tengan un sitio vacío perfecto para vosotros.

Dave Gibbons

THE ORIGINALS (LOS ORIGINALES)
VERTIGO/DC COMICS, 2002



Me and Bok were always friends. The stupid kids used to pick on him because he was black and I used to pile in to help him. We got really good at fighting.



We liked the same music. Wore the same clothes. Chased the same girls.



We both wanted the same things when we left school. Make some money, of course.

¿Qué es el diseño?

El diseño es un aspecto omnipresente de la vida moderna. Todo, desde los embalajes comerciales, los coches, los teléfonos, los periódicos, las páginas web, los escaparates de una tienda, la ropa, la publicidad, la televisión y los programas que en ellos aparecen, ha estado sujeto a un diseño consciente e intencionado.

En concreto, se dice que la comunicación visual y la presentación lo son todo en el diseño gráfico, ya que es una disciplina que combina símbolos, imágenes y/o palabras para expresar ideas y mensajes.

No parece una mala definición del cómic.

Los cómics en forma de tiras en un periódico, revista *(comic book)* o novela gráfica son una combinación de palabras e imágenes en una secuencia específica que persiguen el objetivo de comunicar historias e ideas. El término "arte secuencial", de Will Eisner, probablemente siga siendo la descripción más precisa.

El diseño es un aspecto vital para crear cómics. No basta con tener una historia convincente e ilustraciones hermosas, estos dos elementos deben ir de la mano para crear una narrativa clara y completa que invite al lector a su mundo y lo mantenga en el mismo.

El diseño gráfico implica la combinación de varios elementos, a veces dispares, en una composición legible y atractiva.

En los cómics, este diseño debe funcionar en distintos ámbitos: el contenido de cada viñeta incorpora a menudo una imagen, elementos gráficos que contienen discurso o narración, caracteres que representan efectos sonoros y color. La página contiene normalmente varias viñetas entrelazadas, dispuestas no tan sólo para facilitar un orden de lectura intuitivo, sino también para crear un diseño general agradable.

A un nivel superior, estas páginas se reúnen en forma de libro o folleto con materiales adicionales como páginas de texto, ilustraciones y cubiertas, y la combinación de todos estos elementos permite conseguir un paquete atractivo.

Pero no acaba aquí: detalles como el título o la cabecera del libro, el logotipo de la editorial y otros elementos deben diseñarse a conciencia. Los personajes de la historia y la ropa e indumentaria que llevan también están sujetos al proceso de diseño.

¿Qué son los cómics?

Los cómics son una síntesis única de palabras e imágenes, una forma artística bien diferenciada con sus virtudes y sus defectos. A diferencia del cine, las imágenes no se mueven. En una única composición de página se presentan múltiples imágenes y se "leen" como una narración, incluso en ausencia de palabras.

Los cómics son algo más que la suma de sus partes, no son simples secuencias de imágenes a lo largo de una serie de páginas consecutivas en un folleto, un libro o la pantalla de un ordenador. No son únicamente imágenes hermosas que ilustran una historia. No se reducen a las palabras, a la fuente de los caracteres, los bocadillos, el tamaño y la forma de las viñetas, o la presencia o ausencia de marco en las mismas. Los cómics son una combinación de todos estos elementos y mucho más.

El modo en el que se diseñan todos estos elementos aislados, para que interactúen a fin de crear una experiencia narrativa, es lo que se traduce en un cómic. El éxito o el fracaso de cada historia de cómic dependen en gran medida del talento, la experiencia, el estilo y la habilidad de los creadores que en él participan.

Los cómics y el creador en solitario

Quizá sea importante destacar que los cómics con éxito suelen ser producto de un único creador. Otras formas de comunicación visual como el teatro, la animación, el cine y la televisión requieren, por lo general, la contribución de muchas mentes, lo que habitualmente conlleva que la visión del creador original quede diluida.

Muchas de las mejores obras del medio han sido producto de un único creador. Desde Will Eisner hasta Chris Ware, pasando por Art Spiegelman, Frank Miller, Dan Clowes, Posy Simmonds, Robert Crumb y Alison Bechdel.

En la creación de cómics, el método tradicional y muy criticado de la "cadena de montaje" (que normalmente reúne a distintas personas para escribir el guión, dibujar, entintar, rotular, colorear y revisar) ha producido también gran cantidad de ejemplos excepcionales del arte del cómic. A menudo, este es el resultado de una relación estrecha, incluso simbiótica en algunos casos, entre el guionista y el dibujante.

En este tipo de colaboración es vital que el guionista tenga interés por lo visual, o en algunos casos puede que él mismo sea o haya sido dibujante.

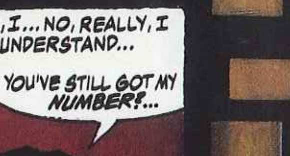
Alan Moore, probablemente el mejor escritor de cómics de su generación, no solo empezó como dibujante, sino que posee la capacidad única y asombrosa de sacar el máximo provecho de todos los dibujantes con los que colabora.

Se da el caso de creadores de cómic que poseen un increíble talento propio, como Eddie Campbell, Melinda Gebbie, Dave Gibbons, Kevin O'Neill, David Lloyd, J. H. Williams III y muchos otros, a los que probablemente se los conoce más por sus respectivas colaboraciones con Moore en obras maestras.

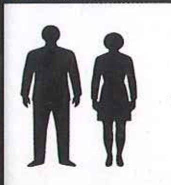
Frank Miller es quizás uno de los creadores de cómic más importantes de los últimos años, gracias a su transformación de *Daredevil* de Marvel y la introducción de la némesis del protagonista, Elektra, la actualización de Batman en la década de











▲▲ POLY AND HER PALS (MAKAKO Y COMPAÑÍA), DOMINGO 26 DE SEPTIEMBRE DE 1926, THE COMPLETE COLOR POLY AND HER PALS, VOLUMEN 1
KITCHEN SINK PRESS, 1990

Cliff Sterrett incorporó varias influencias artísticas modernas, desde el surrealismo hasta el Art noveau, en sus bellos diseños de la página dominical.

▲ THE FILTH (EL ASCO), Nº 1
DC/VERTIGO COMICS, AGOSTO DE 2002

Los diseños de cubierta pictográficos de Carlos Segura para la densa e imaginativa miniserie de Grant Morrison fueron una innovación radical en las revistas de cómics *(comic books)* estadounidenses.

◀ ELEKTRA LIVES AGAIN (ELEKTRA VIVE DE NUEVO)
MARVEL/EPIC COMICS, 1990

Característico e innovador diseño de página de Frank Miller con color de Lynn Varley.

1990 y la creación de *Sin City* y *300*, todos ellos éxitos rotundos tanto en los cómics originales como en sus recientes adaptaciones cinematográficas.

Miller niega ser un dibujante perfecto o dominar totalmente la anatomía, y tampoco lo necesita. Su estilo artístico característico, su capacidad narrativa y, lo que es más importante, su sentido del diseño son incomparables.

Contexto histórico

Cabe pensar que la aparición de creadores de cómic en solitario es un fenómeno reciente, pero algunos de los mejores ejemplos de principios del siglo xx fueron producto de un solo autor. Las tiras cómicas a toda página del periódico dominical creadas por George Herriman, Winsor McKay, Frank King y Cliff Sterrett, entre otros, eran divertidas, enérgicas, ingeniosas y a menudo de una belleza despampanante.

Su influencia es patente hoy en día en las obras de Chris Ware, Tony Millionaire, Seth y muchos otros.

Cada una de las décadas de la breve historia del cómic ha producido una nueva oleada de creadores que rompen el statu quo y hacen avanzar el sector.

Creados a principios del siglo xx y publicados en el periódico dominical, los siempre imaginativos, innovadores y decorativos diseños de *Krazy Kat (La gata loca)*, obra de Herriman, y *Little Nemo in Slumberland*, de McKay, siguen siendo hitos de la historia del cómic.

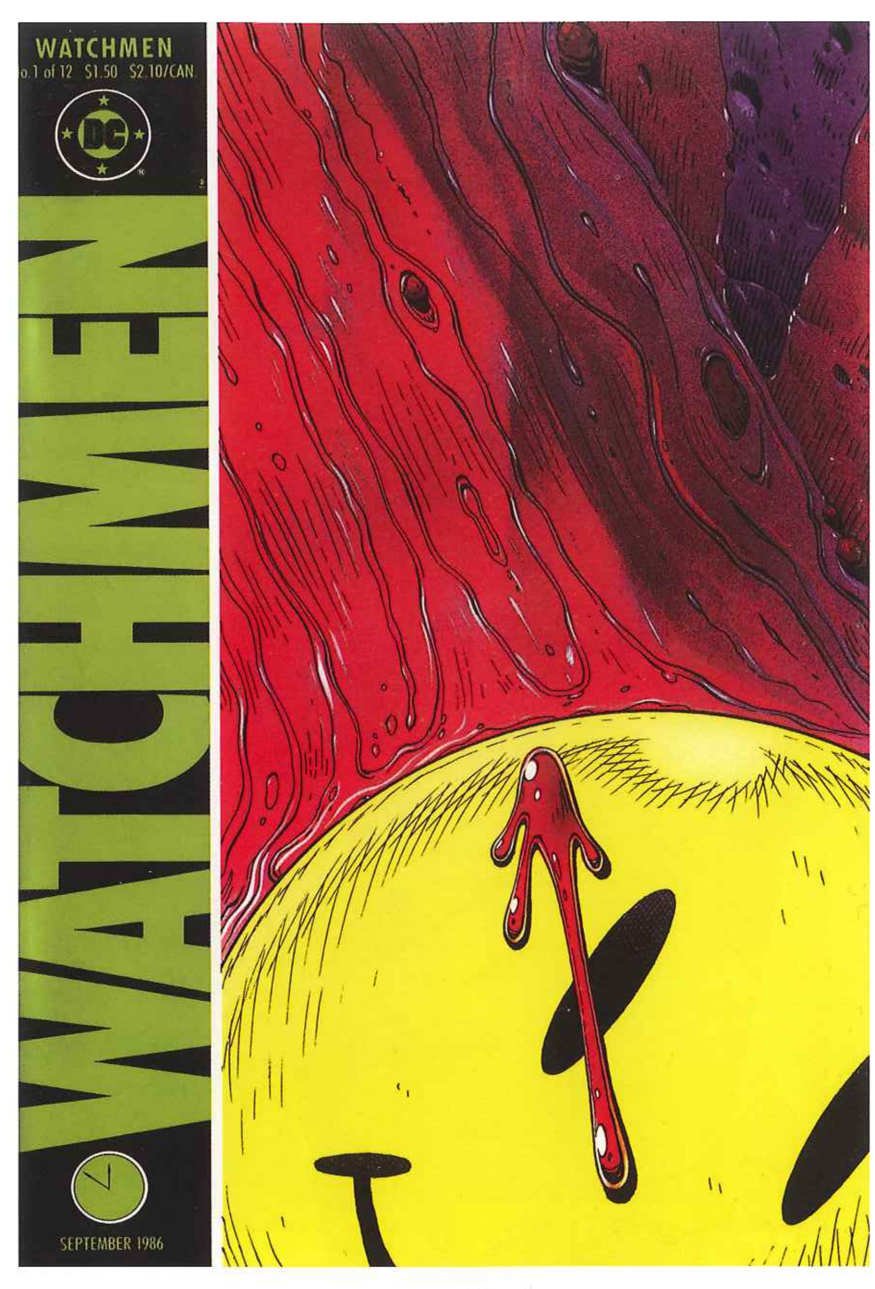
Las colaboraciones prolíficas de Jack Kirby y Steve Ditko con Stan Lee en Marvel en la década de 1960 introdujeron elementos de culebrón y mejoraron la calidad del cómic americano de superhéroes, mientras que el movimiento *underground* producía un genio del cómic llamado Robert Crumb.

En la década de 1970, Jim Steranko y Neal Adams introdujeron cambios importantes en el diseño gráfico procedentes del mundo de la publicidad y condujeron a los cómics hacia contenidos más para adultos.

Bill Sienkiewicz y Dave McKean fueron los precursores del rumbo a las bellas artes que los cómics tomaron en la década de 1980, al tiempo que la comercialización directa empezaba a ofrecer nuevas oportunidades para la autopublicación a creadores como Dave Sim. Los fundamentales *Watchmen* y *Batman: The Dark Knight Returns (Batman: el retorno del caballero oscuro)* dieron un giro macabro y descarnado al cómic de superhéroes. La publicación de *Maus*, de Art Spiegelman, marcó el inicio de una revolución en la aceptación pública de la novela gráfica.

En la década de 1990, el sector del cómic adquirió mayor diversidad en Estados Unidos, con la existencia de algunas editoriales pequeñas, como Fantagraphics y Drawn & Quarterly, que apoyaron el movimiento creciente de cómics artísticos de creadores como Gilbert Hernández, Jaime Hernández, Dan Clowes, Chester Brown y Chris Ware.

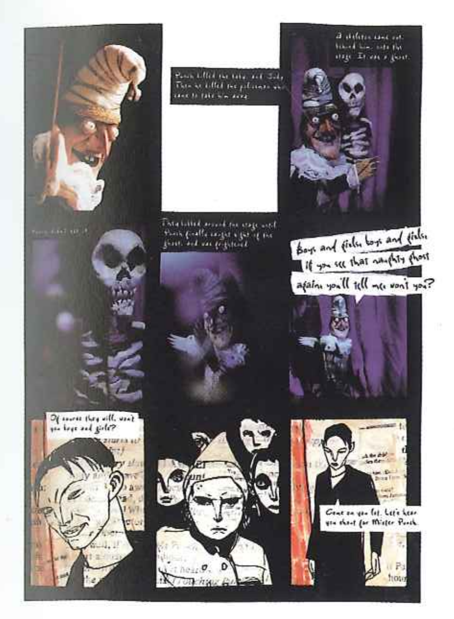
El nuevo milenio ha presenciado el admirable crecimiento de la novela gráfica en el mercado de las librerías, convirtiendo en estrellas consagradas a autores como Alison Bechdel, David B y Marjane Satrapi, lo que ha permitido la publicación de gran parte de las mejores obras del sector, ofreciendo así a los diseñadores de cómic contemporáneos la oportunidad de beneficiarse de su rica historia.

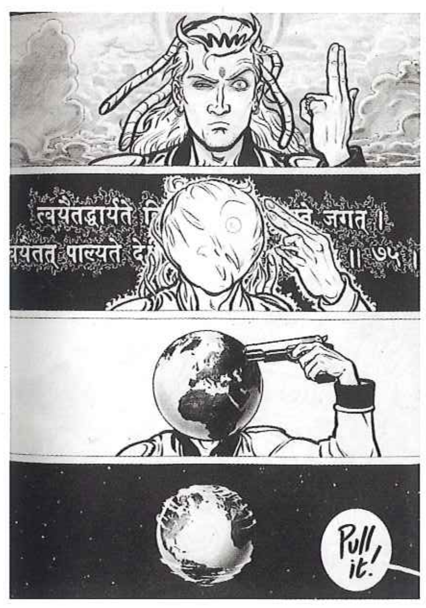


WATCHMEN, Nº 1
DC COMICS, SEPTIEMBRE DE 1986
La miniserie de doce números de 1986, obra de gran influencia de Alan Moore y Dave Gibbons, transformó el modo de escritura y diseño de los cómics de superhéroes, y todavía hoy en día es un clásico sin precedentes.

THE END OF THE CENTURY CLUB: COUNTDOWN,
SLAB-O-CONCRETE, 1999
Ejemplo sensacional, del creador británico ILYA (Ed Hillyer), del tipo de narración que sólo es posible en los cómics.

MR. PUNCH
DC COMICS/VERTIGO, 1995
Dave McKean introdujo la sensibilidad de las bellas artes en el humilde cómic, mezclando la pintura, la escultura y la fotografía para crear su estilo característico. Su trabajo con el guionista Neil Gaiman incluye *Sandman*, *Black Orchid (Orquídea negra)* y novelas gráficas como *Mr. Punch*.





Globalización

Hace tiempo que los cómics han dejado atrás sus orígenes de literatura barata; hoy en día son considerados, con acierto, un medio más que un género. Están más al alcance de la mano, no solo en forma de folletos en tiendas de cómic especializadas, sino como novelas gráficas en grandes librerías y en formato digital en internet.

Los cómics, en general, se están haciendo más contemporáneos, más experimentales y más comunicativos.

Tiempo atrás, leer cómics tenía ciertas connotaciones de excentricidad nada favorecedoras. Actualmente, los cómics se reflejan en la cultura moderna, están de moda, marcan tendencia y son cruciales.

En Hollywood, muchos de los éxitos de taquilla son adaptaciones de creaciones de grandes cómics como *Iron Man, Spiderman, Batman* y *V for Vendetta (V de Vendetta)*, o bien de novelas gráficas independientes como *300, Sin City, Persepolis, Wanted, American Splendor* y *Ghost World*.

La imaginería de los *comic books* de Dave McKean y Adrian Tomine adorna CD de música; las sobrecubiertas de una línea de clásicos de Penguin, encargadas especialmente, presentan ilustraciones de Charles Burns, Chris Ware y Jason, y las ilustraciones de cubierta y tiras cómicas de Seth y Dan Clowes aparecen frecuentemente en la revista *The New Yorker*.

Los cómics se han convertido en parte integrante de la ilustración y el diseño modernos, en la misma medida en la que el diseño moderno ha pasado a formar parte del cómic.

Digitalización

A lo largo de la última década, más o menos, la revolución digital ha transformado el mundo editorial y del diseño gráfico, y con ellos el mundo del cómic.

Actualmente, rara vez un cómic llega a la imprenta sin haber pasado, en algún momento del proceso, por algún programa informático como Adobe Photoshop o Illustrator.

Los que fueran creadores de cómic tradicionales, como Brian Bolland, ahora utilizan ordenadores exclusivamente para crear sus hermosas ilustraciones. La generación más joven de creadores de cómic en línea *(web comic)* considera un proceso natural el hecho de producir todo el material gráfico directamente en el ordenador.

No obstante, muchos cómics siguen siendo esencialmente artesanales. Incluso hoy en día, todo lo que se precisa para crear un cómic es una pluma, papel e imaginación.

El talento y la destreza, el diseño y las habilidades narrativas, la imaginación y la innovación de los dibujantes son todavía los impulsores de la creación de cómics, independientemente del método de producción o el sistema de distribución.

El diseño y los cómics

El diseño impregna todos y cada uno de los aspectos de la creación de un cómic. El creador debe tomar decisiones relativas al diseño de forma constante en lo que respecta a los personajes y la ambientación, la distribución de las viñetas, la composición de las páginas, la selección de la fuente, la ubicación de los bocadillos y el color.

Los *comic books* y novelas gráficas periódicos deben diseñarse como un paquete característico en diversos formatos, con cubiertas de diseño atractivo, logotipos y varias páginas de texto.

Una de las claves del éxito de un *comic book* o una novela gráfica reside en un diseño detallado y de calidad. Independientemente de las técnicas que se empleen, tener ojo para el diseño es una de las habilidades más importantes en un creador de cómic.

Obviamente, el diseño no es siempre un proceso consciente. El diseñador profesional tomará decisiones intuitivas basándose en su experiencia y creatividad, así como en procesos de conocimiento más razonados.

En el diseño de cómic no existen reglas inquebrantables. El antiguo dicho que afirma que hay que aprender las reglas antes de romperlas también es aplicable a la creación de cómics, tal y como lo es en cualquier otra disciplina.

Para terminar

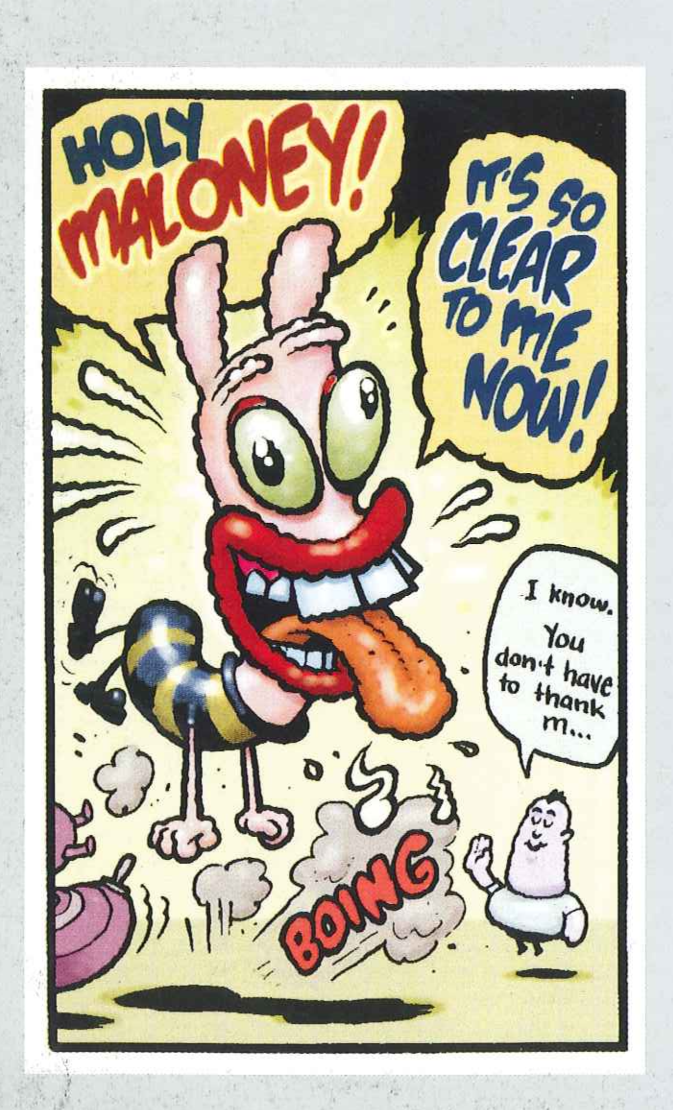
Este libro pretende examinar de forma individualizada los distintos elementos de un *comic book* o una novela gráfica, entre ellos el diseño de personajes, la composición de las viñetas, la narración, la distribución de la página, la rotulación, el color, las cubiertas y el diseño editorial en general. Incluye también monográficos sobre algunos de los diseñadores de cómic más innovadores y fundamentales actualmente en activo.

Incluso en un libro de este tamaño, el alcance queda limitado en algunos aspectos. Aunque gran parte del contenido de este libro es fácilmente aplicable a variaciones como tiras cómicas de una sola hilera para periódicos, manga o cómics en línea, los enfoques, información y análisis que aquí se ofrecen se centrarán principalmente en los formatos impresos occidentales tradicionales.

Desde un punto de vista geográfico, el libro se centrará fundamentalmente en cómics estadounidenses con algunos ejemplos de obras europeas traducidas. No se hará distinción alguna entre cómics de formatos o géneros distintos, ya sean fantásticos de superhéroes o artísticos autobiográficos.

Capítulo 1

Diseño de los personajes y del escenario



Introducción

Para muchos creadores, los personajes son el elemento más importante del argumento de un cómic. Una novela gráfica puede presentar un concepto atractivo y original, un argumento genial y unas ilustraciones sensacionales, pero sin personajes con los que los lectores se puedan sentir identificados, está prácticamente destinada a fracasar.

Por ello, el diseño de los participantes en la historia es de importancia capital. Para muchos guionistas, sus historias se basan esencialmente en las transformaciones que experimentan sus personajes a lo largo del argumento.

La creación de personajes en el caso del cómic, a diferencia de lo que sucede en la mayoría de medios, exige incorporar el diseño visual, así como aspectos de personalidad e historia previa. Esto es especialmente cierto en el caso de la apariencia visual de los superhéroes, en los que la indumentaria desempeña un papel crucial en la identidad del personaje. No obstante, puesto que existe un abanico enorme de estilos de dibujo e ilustración para un cómic, a través del diseño es posible convertir incluso a los personajes más corrientes en inconfundibles y memorables.

El diseño de los personajes, como todo lo demás, debe estar al servicio del argumento.

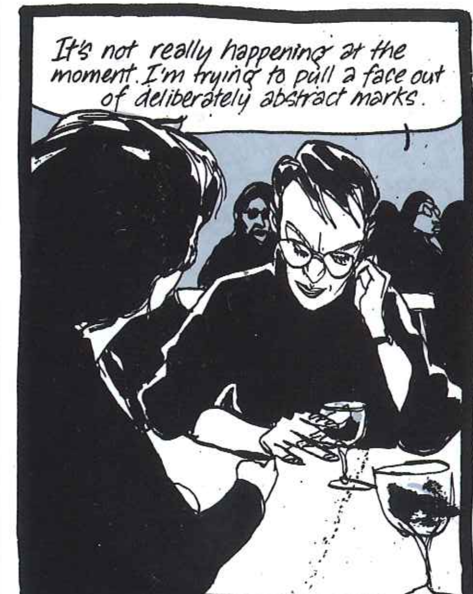
COMPLETELY PIP AND NORTON, VOL. 1.
DARK HORSE COMICS, 2002
Norton, personaje frenético, hiperactivo y de aspecto deforme, de Dave Cooper.

CAGES
NBM PUBLISHING, 1994
Caracterización sutil y naturalista de Dave McKean, de su fantástica novela gráfica *Cages*.


Hah hah hah ha ha heh ha heh...


So, are you working on anything major?


Anything major? Well, I'm trying to paint this portrait.


It's not really happening at the moment. I'm trying to pull a face out of deliberately abstract marks.


How did you arrive at that?

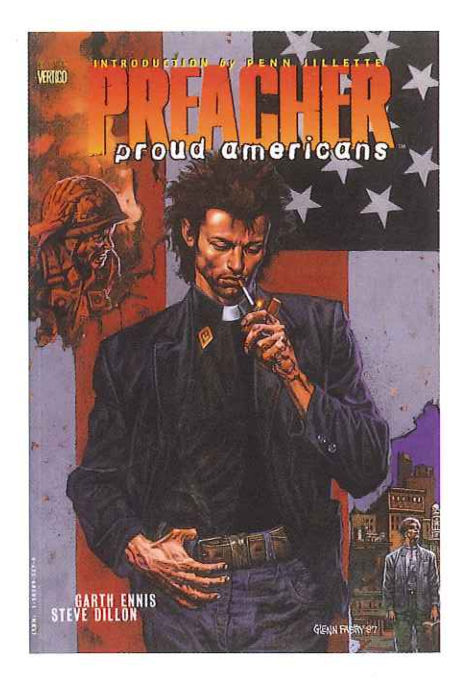

Well, I was working on a series of fractured heads and... you really want to know?
Sure.

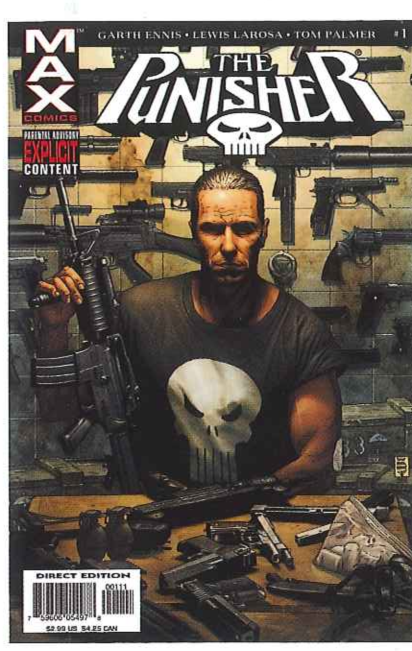

Okay. God, I could talk all night about my painting...

La creación de personajes

En la creación de personajes para tramas de cómic participan múltiples profesionales: el guionista, el dibujante, y a menudo también el editor, sobre todo en el caso de la producción al estilo cadena de montaje. El guionista idea los personajes, su personalidad y sus historias previas. En principio, el diseño visual recae sobre el dibujante, pero puede que el guionista lo asesore.

Generalmente, los creadores de cómics en solitario no tienen la necesidad de "diseñar" los personajes, ya que el proceso de creación se desarrolla de forma intuitiva. Los creadores independientes, que escriben y dibujan su propio material, desarrollan los personajes a partir de sus bocetos o improvisan según lo que dicte el argumento, como parte de un proceso orgánico en curso.



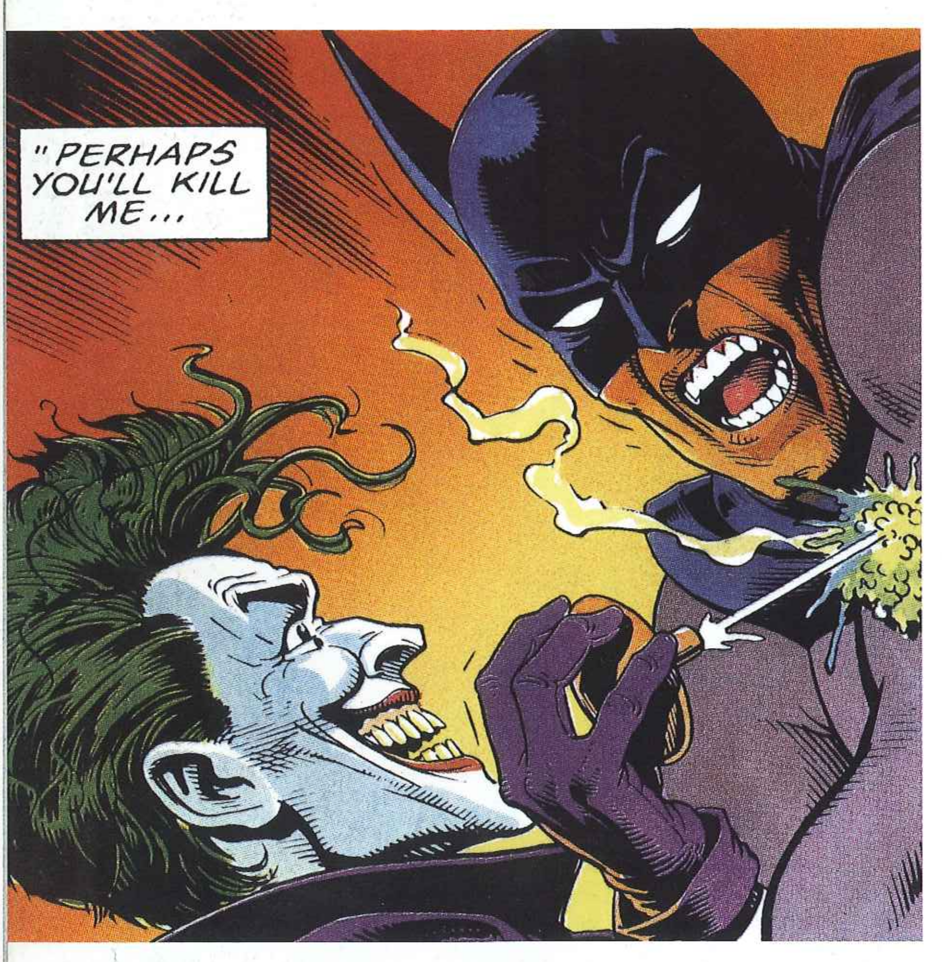


◆ PREACHER: PROUD AMERICANS (PREDICADOR: ORGULLOSOS AMERICANOS)
DC COMICS/VERTIGO, 1997

El violento viaje por Estados Unidos de Jesse Custer, el reverendo desilusionado de Garth Ennis, fue un éxito rotundo durante su tirada de 66 números, todos ellos con una portada sensacional de Glen Fabry.

◆ THE PUNISHER (EL CASTIGADOR), Nº 1
MARVEL COMICS, ABRIL DE 2000

El Castigador, originalmente un villano de Spiderman, se convirtió en antihéroe con una serie de cómic propia de lo más exitosa. Portada fotorrealista de Tim Bradstreet.



◆ BATMAN: THE KILLING JOKE (BATMAN: LA BROMA ASESINA)
DC COMICS, 1988

Los eternos antagonistas superhéroes Batman y el Joker concebidos por Brian Bolland.

LOS COMPONENTES DE UN PERSONAJE

Todo personaje de una historia debería ser único y tener sus propias apariencia visual y personalidad distintivas. Los componentes esenciales de cada personaje pueden dividirse en tres categorías generales:
- **Papel y función**
- **Personalidad e historia previa**
- **Diseño visual**

PAPEL Y FUNCIÓN

Durante la fase de desarrollo, debe tenerse en cuenta la importancia relativa de cada personaje en la historia. Los protagonistas deben definirse mucho mejor que personajes menos importantes, y su historia, motivación y personalidad se desarrollarán en mayor medida. Vale la pena tener presente que los lectores deben ser capaces de identificarse con el personaje principal, es decir, el protagonista o héroe, y simpatizar con él.

Del mismo modo, el antagonista o el villano de la historia deben concebirse de forma adecuada y, aunque sus motivaciones sean lógicas, no debería suscitar tanta simpatía como el héroe.

El hecho de contar con un protagonista y un antagonista claramente definidos, tanto si se trata de Batman y el Joker, como de Tom y Jerry, facilita al guionista la tarea de idear la segunda parte de la estructura argumental clásica: introducción, nudo y desenlace.

Los personajes principales no siempre deben ser diametralmente opuestos entre sí para crear el nudo de la historia, pero sus diferencias pueden guiar la trama. Los cuentos clásicos, como *La Bella y la Bestia* y *El príncipe y el mendigo*, así lo demuestran.

La participación de los personajes secundarios en la historia es también importante, pero suelen estar menos desarrollados que los personajes principales, ya que de otro modo desviarían la atención de la idea central de la trama. Es innecesario dedicar demasiado tiempo a la creación de personajes que tan solo desempeñarán un papel menor en el

argumento. No tan sólo es una pérdida de energía, sino que además puede confundir al lector e interferir en el proceso narrativo.

Utilizar personajes arquetípicos no tiene nada de malo, pero arquetipos como el héroe y el villano, la señorita en apuros, el traidor, la rubia tonta o el científico loco pueden convertirse en estereotipos si no cuentan con una historia y una motivación concebidas detenidamente.

Sin duda, hay historias más complejas que una simple lucha del bien contra el mal. Los antihéroes han ganado popularidad en la ficción, con personajes como El Castigador, Venom y El Predicador, que se han convertido en favoritos de los aficionados pese a sus morales dudosas.

Los personajes naturalistas tienen más en común con la vida real y cambian con la historia durante un período de tiempo determinado. Este tipo de seres aparece normalmente en novelas gráficas con una historia cerrada, en las que el desarrollo del personaje es parte de la historia en sí misma.

Hay historias en las que ningún protagonista es esencial para el argumento, sino que más bien se trata de un grupo de personajes que interactúan para crear la historia. Los grupos de personajes son populares en series tipo culebrón, como el duradero *Strangers in Paradise*, un *comic book* independiente de Terry Moore, o *Box Office Poison (Malas ventas)*, la novela gráfica de Alex Robinson.

Strangehaven, mi propia serie abierta, tiene un protagonista, Alex Hunter, a través del cual se presenta el resto de personajes de la historia al lector.

PERSONALIDAD E HISTORIA PREVIA

A fin de que un personaje sea más creíble, debe prestarse atención a una vida ficticia: dónde y cómo se crió, acontecimientos clave de su vida, sus miedos y esperanzas, motivaciones y ambiciones. Estas vidas no deben ser demasiado intrincadas ni complicadas, especialmente en el caso de los personajes secundarios, pero sí debe darse una comprensión sólida de cada personaje para que la narración sea clara.

Los rasgos conductuales, como el habla, el lenguaje corporal, los gestos y las expresiones faciales, acaban de pulir el personaje. Muchos guionistas recurren, consciente o inconscientemente, a aspectos diversos de su propia personalidad para perfilar sus creaciones.

Todos estos elementos ayudan a transmitir la singularidad de la personalidad del personaje. David Mamet, en su libro *Dirigir cine*, afirma que no existe *el personaje* como tal, se trata simplemente de acciones habituales. Vale la pena tener en cuenta este punto de vista, tanto si se comparte como si no.







SPIDER-MAN: BIRTH OF VENOM (SPIDERMAN: EL NACIMIENTO DE VENOM)
MARVEL COMICS, 2007
Spiderman y Venom por Todd McFarlane.

GASOLINE ALLEY, 26 DE FEBRERO DE 1921
WALT & SKEEZIX, DRAWN & QUARTERLY, 2005
En *Gasoline Alley*, la famosa tira cómica de prensa de Frank King, los personajes envejecían a "tiempo real": crecían, ligaban, se casaban, tenían hijos y morían.

STRANGERS IN PARADISE *(SOURCEBOOK)*
ABSTRACT STUDIOS, 2003
Algunos de los cuidadosamente desarrollados personajes del delicioso culebrón de Terry Moore.

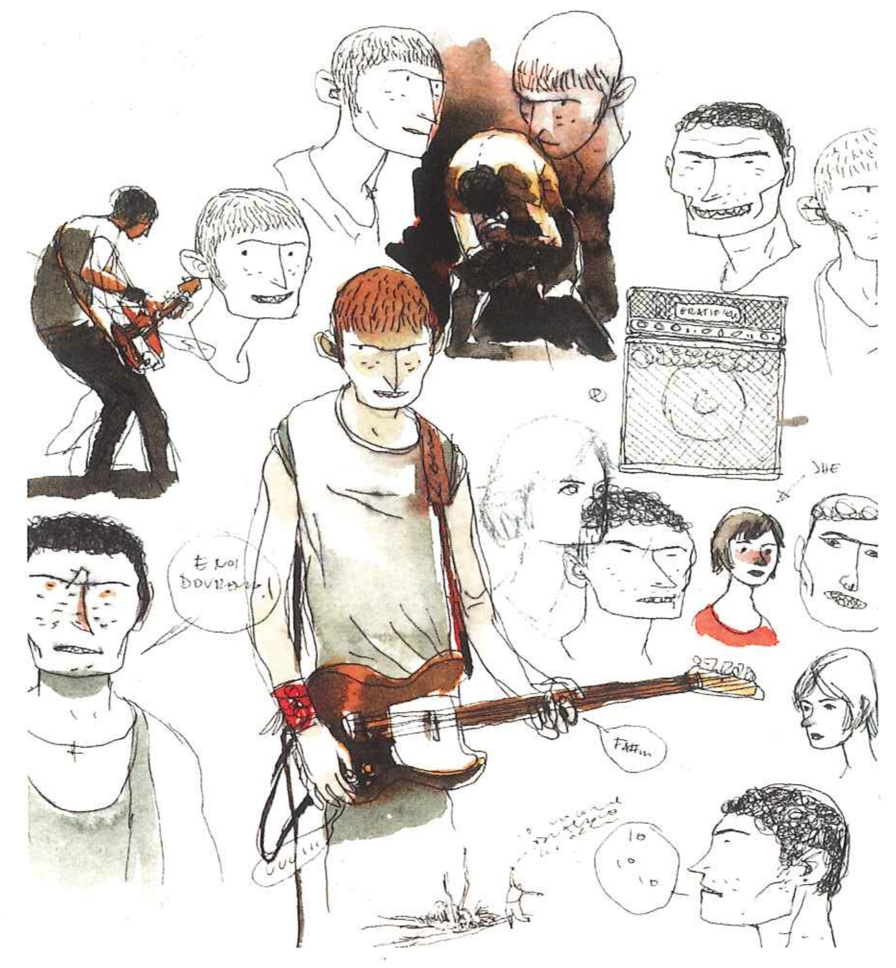
DISEÑO VISUAL

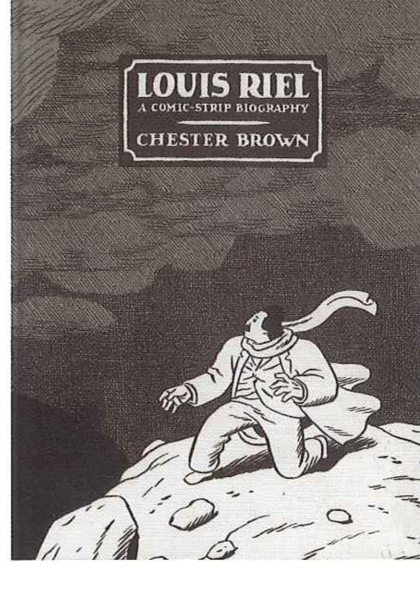
La representación visual de los personajes dependerá, obviamente, del estilo inherente del dibujante, lo que significa que el diseño puede consistir en cualquier cosa, desde una figura de palo hasta un personaje creado por ordenador o dibujado a mano de modo fotorrealista. Dentro del estilo del dibujante, no obstante, deben existir variaciones claras a fin de que los personajes se distingan entre sí. Hay que tener en cuenta, entre otros, el físico, la altura, la edad, la etnia, los rasgos faciales y el pelo del personaje.

El diseño visual debe reflejar el estatus social, la profesión y las características físicas y emocionales del personaje. La ropa puede ser muy variada, desde un taparrabos hasta una armadura, pasando por un traje de superhéroe, un traje de noche, un traje de ejecutivo o un uniforme policial, todos ellos con accesorios a juego. Incluso la ropa de calle puede denotar riqueza o indigencia, estilo o mediocridad.

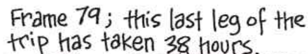
El diseño visual de un personaje también puede inspirarse en personas reales, bocetos de la vida o incluso famosos y personajes públicos, aunque es recomendable asegurarse de que el parecido es suficientemente alejado como para evitar demandas potenciales.

Los diseños de personajes para cómics biográficos o autobiográficos no tienen por qué ser representaciones realistas. Cabe aplicar distintos niveles de abstracción, según el estilo del dibujante, sin por ello perder las características de la vida real de los sujetos en cuestión.











Lifey Death- page 10







GARAGE BAND (EL LOCAL)
FIRST SECOND, 2007
Uno de los elegantes estudios de personajes del creador italiano Gipi para los miembros de su banda de rock no profesional.

LOUIS RIEL
DRAWN & QUARTERLY, 2006
Los diseños visuales excepcionalmente gruesos de Chester Brown para los personajes de su galardonada biografía del héroe canadiense Louis Riel se inspiraron en el creador de *Little Orphan Annie,* Harold Gray.

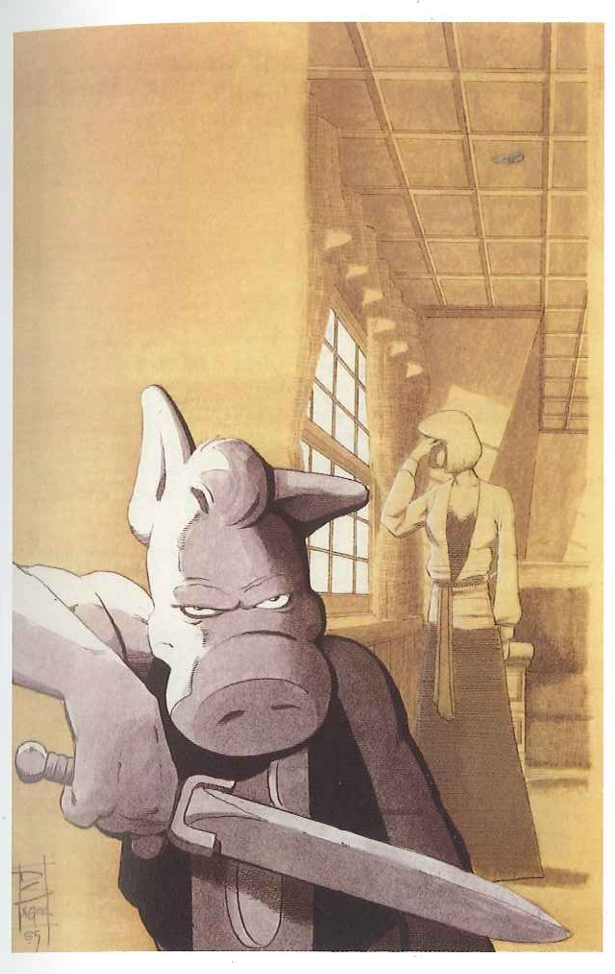
EMELIA WITHERSPOON, DE EXCALIBUR
MARVEL COMICS
La señorita Emelia Witherspoon, el personaje clarividente en la serie *Excalibur* original de Alan Davis, se basaba en la actriz inglesa Margaret Rutherford. Según Davis, "aquello fue antes de poder congelar películas o buscar imágenes en Google, así que siempre que ponían alguna película suya, cogía un papel y me dedicaba a hacer bosquejos muy rápidos. Hay un espacio en blanco en mitad del papel porque ahí es donde ponía el pulgar para sujetar la hoja DIN-A4 encima de un libro. Era algo realmente improvisado".

THE ARRIVAL (EMIGRANTES)
ARTHUR A. LEVINE, 2007
Las ilustraciones fotorrealistas a lápiz de Shaun Tan representan un mundo casi como el nuestro, pero distinto: el lenguaje impreso, la indumentaria y los físicos tanto humanos como animales están ligeramente alterados para suscitar una experiencia lectora surrealista.

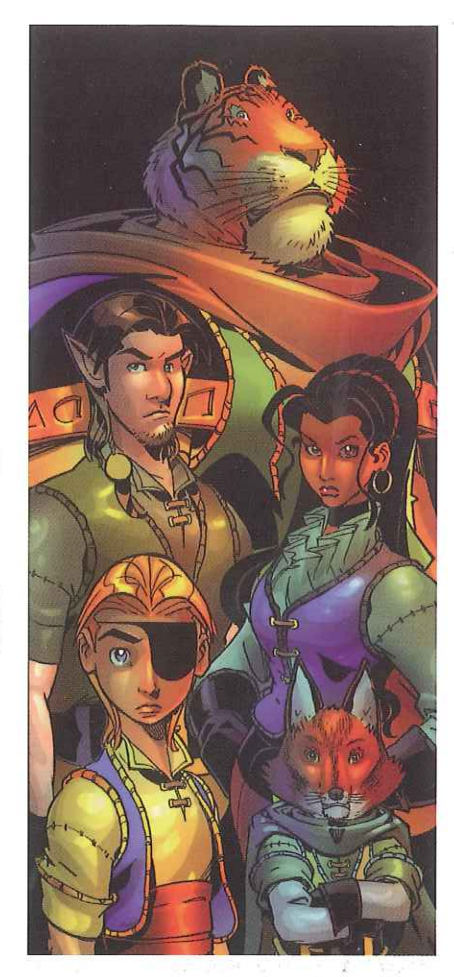


ALEC: THREE PIECE SUIT
TOP SHELF, 2001
A través de un personaje llamado Alec McGarry, el guionista y dibujante Eddie Campbell no ha dejado de dibujar cómics autobiográficos ligeramente encubiertos en su característico estilo a plumilla en toda su carrera.

AMERICAN ELF, LIBRO Nº 2
TOP SHELF, 2007
Representación que James Kochalka hace de sí mismo en *American Elf,* su diario de cómic cotidiano en la web. Con su combinación de un componente autobiográfico bien concebido e ilustraciones deliberadamente naífs, se ha ganado multitud de seguidores.







PERSONAJES NO HUMANOS

Los personajes antropomórficos siempre han estado presentes en la narrativa de ficción, tanto los diseños humanoides con cabeza de animal, como los animales erguidos parcialmente modificados.

Los monstruos y las criaturas fantásticas son divertidos de diseñar, al igual que también lo son otros personajes no humanoides, como robots y extraterrestres. El dibujante puede representarlos como simples exageraciones cómicas o bien como personajes de lo más realistas.

CEREBUS, Nº 75

AARDVARK-VANAHEIM, JUNIO DE 1985

Aunque el resto de los personajes son humanos, el pequeño Cerebus es un cerdo hormiguero: un cerdo terrícola parlante equipado con un sable, que se convierte en primer ministro, papa, camarero y mesías. Dave Sim, su creador, y el dibujante de fondos Gerhard produjeron la pasmosa cifra de 300 números a razón de uno al mes.

MAUS II: A SURVIVOR'S TALE (MAUS II: RELATO DE UN SUPERVIVIENTE)

PANTHEON, 1992

Art Spiegelman utilizó con maestría una metáfora animal para el desgarrador relato de la experiencia de su padre durante el Holocausto. Los judíos eran ratones, los alemanes eran gatos, los polacos eran cerdos, etc. Aunque acarreó cierta polémica, Spiegelman ha dicho que pretendía satirizar sobre estereotipos sociales. También se ha apuntado que la metáfora ofrece cierto distanciamiento al lector, lo que permite a Spiegelman representar el terrible tema en cuestión.

TELLOS: RELUCTANT HEROES (TELLOS: HÉROES A LA FUERZA)

IMAGE COMICS, 2001

Entre los personajes de *Tellos*, aventura fantástica de Todd DeZago y Mike Wieringo, encontramos una mezcla de humanos con híbridos animales. Un chico, una princesa pirata y un ladrón de orejas puntiagudas se asocian con un zorro travieso y un tigre guerrero.

THE BIG GUY AND RUSTY THE BOY ROBOT (BIG GUY Y RUSTY EL CHICO ROBOT)

DARK HORSE COMICS, 1995

Los robots Rusty y el gigante Big Guy, creaciones de Frank Miller, cuentan con el pulcro diseño de Geof Darrow.

BONE, Nº 5

CARTOON BOOKS, JUNIO DE 1992

Dentro de un estilo característico y bien definido, Jeff Smith mezcla criaturas abstractas y cómicas con fondos más realistas y el dibujo de figuras. La calidad de Smith como guionista y dibujante queda demostrada, ya que consigue convencer al lector de que el pequeño Bone se ha encaprichado de Thorn pese a sus diferencias físicas.

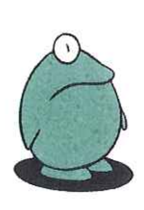
A.L.I.E.E.E.N.

FIRST SECOND, 2006

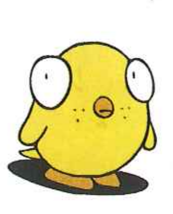
Lewis Trondheim limita sus habilidades como dibujante para diseñar una variedad de monstruos extraterrestres de aspecto diverso con unos pocos trazos.













Diseñar superhéroes

El diseño visual de superhéroes sigue normalmente un camino trillado: cuerpos exagerados y musculosos, traje ceñido y uno o dos accesorios a juego. Los hay para todos los gustos, pero la mayoría derivan del diseño de Superman de Siegel y Shuster, que marcó tendencia.

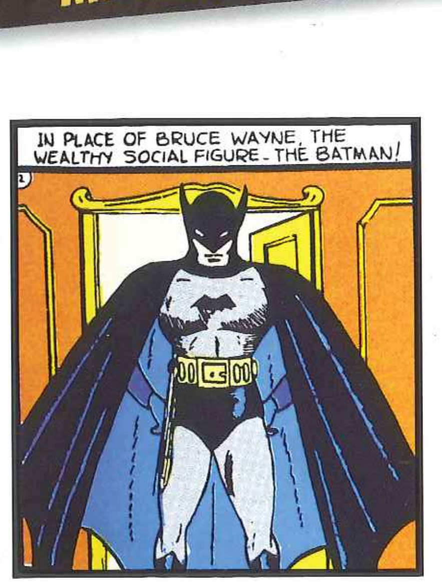
ARQUETIPOS DE SUPERHÉROES

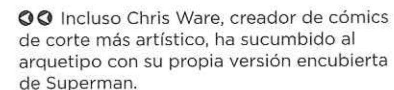
De hecho, los primeros superhéroes se han convertido en arquetipos ellos mismos.

➡➡ El parecido del Capitán Marvel (o de Shazam) con Superman hizo que DC Comics iniciara una demanda por plagio que se resolvió a su favor. Aun así, desde entonces, héroes como Supreme (Supremo), Samaritan (Samaritano) de *Astro City*, Hyperion (Hiperión), Prime, Tom Strong y muchos otros se han basado en gran medida en el todopoderoso Superman.

➡ Interpretación de Jeff Smith del Capitán Marvel, héroe de la edad de oro.





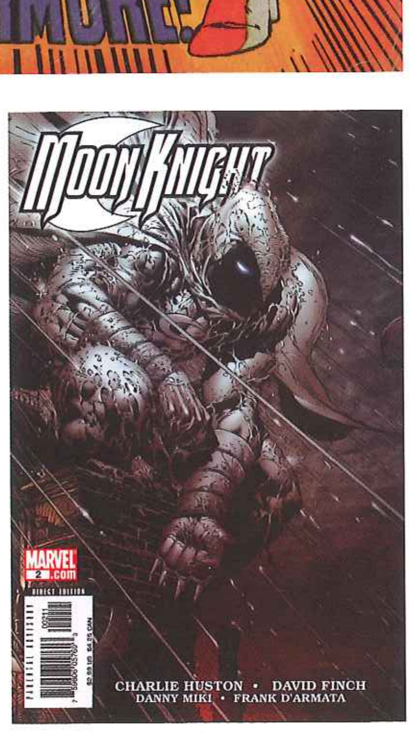


⬅⬅ Incluso Chris Ware, creador de cómics de corte más artístico, ha sucumbido al arquetipo con su propia versión encubierta de Superman.

⬅ Batman, el héroe súper en forma y súper entrenado pero sin superpoderes, también ha tenido su propio colectivo de imitadores, entre ellos Nighthawk (Halcón Nocturno) y Moon Knight (el Caballero Luna). También cabría ampliar el arquetipo para que tuvieran cabida otros héroes atléticos como Daredevil y Black Panther (Pantera Negra).

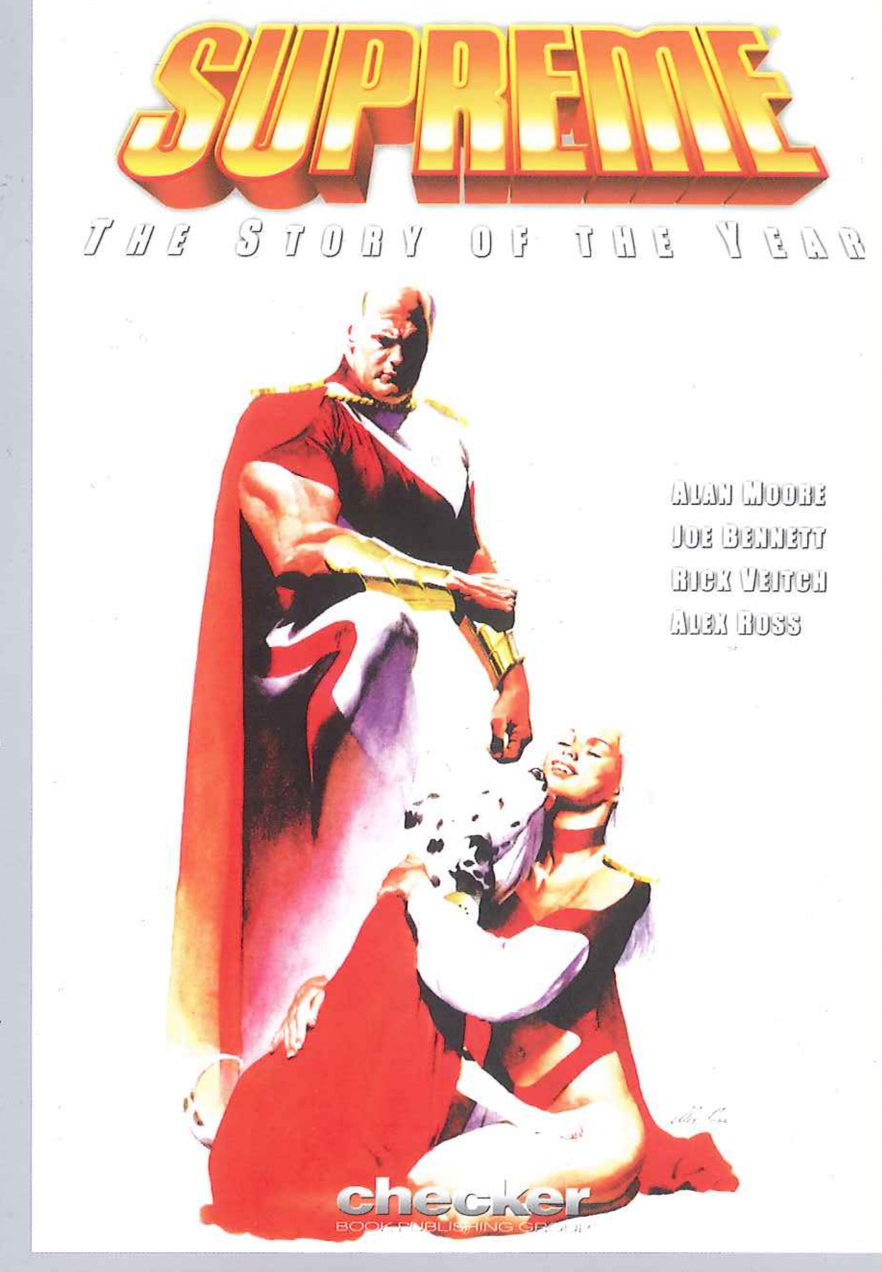
No hay duda de que Bob Kane se inspiró en gran medida en el popular personaje *pulp* The Shadow (La Sombra) para diseñar su Batman.

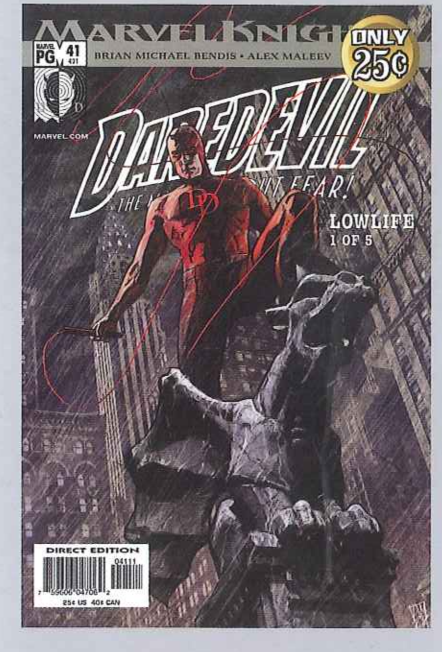
➡ Aunque su origen se remonta a leyendas egipcias, Moon Knight viene a ser una versión descafeinada del defensor de la capa.



▶ Alan Moore reimaginó Supreme, creado por Rob Liefeld y Brian Murray, para Awesome Comics.

▶▶ Una interpretación reciente, descarnada y *pulp*, del ciego "hombre sin miedo", Daredevil, de Alex Maleev.





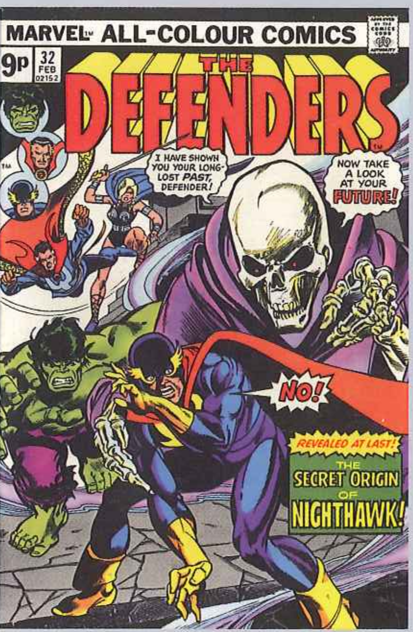
Otros arquetipos incluyen otros tipos: el héroe submarino (Aquaman, Príncipe Namor), el arquero (Hawkeye, Flecha Verde), el héroe alado (Ángel de X-Men, Hawkman), el héroe de tamaño variable (Atom, Giant-Man, Ant-Man), el hechicero (Dr. Strange, Zatanna, Dr. Fate) y el bólido (Flash, Quicksilver).

El uso de animales como base para el diseño del personaje siempre ha sido una solución socorrida: Catwoman, Pantera Negra, Tigra, Wildcat y Gata Negra son solo algunos de los héroes con inspiración felina.

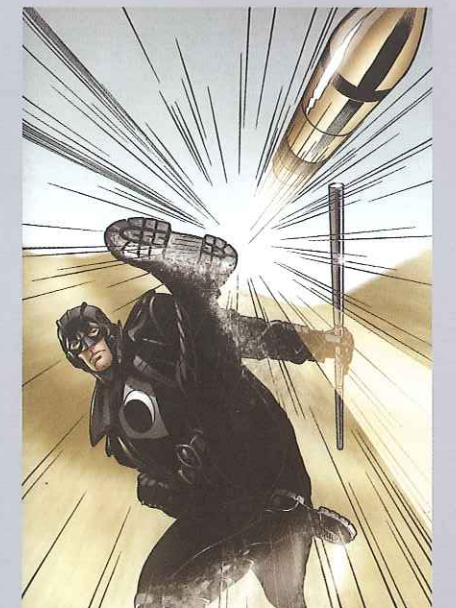
También cabe utilizar recursos metafóricos para crear grupos de personajes, por ejemplo los miembros de equipos de superhéroes. Los Fantastic Four (Cuatro Fantásticos) son un equipo de elementos primarios: la Antorcha Humana representa el fuego, la Cosa representa la tierra, la Mujer Invisible representa el aire y Mr. Fantástico, de cuerpo fluido, encarna una metáfora ligeramente forzada del agua.

No cabe duda de que Stan Lee basó su versión de Thor en la mitología escandinava, con personajes secundarios como Odín y Loki, entre otros, ubicada tanto en el reino de Asgard como en el universo Marvel de raíces terrenales. Más adelante, Neil Gaiman creó nuevos personajes a partir de las mismas raíces mitológicas en *Sandman*, su célebre serie para DC Comics.

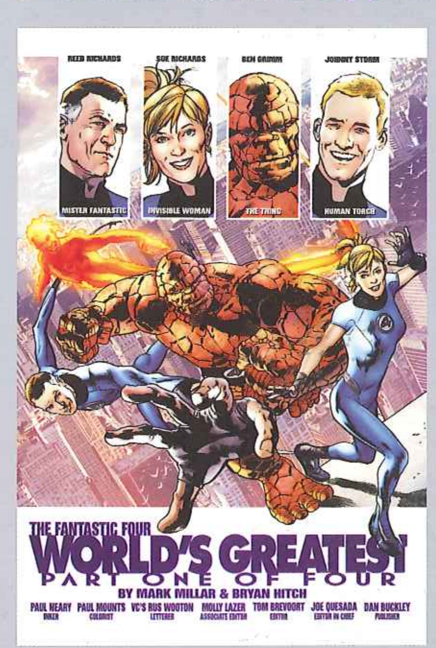
Existen múltiples maneras de clasificar a los héroes, y las combinaciones de distintos arquetipos pueden constituir otro modo de creación de personajes novedosos y originales.



▶▶ The Defenders (Los Defensores), el "antiequipo" de Steve Gerber, fueron creados para Marvel Comics en la década de 1970 e incluían su propio clon de Batman, Nighthawk.







▶ MIDNIGHTER, Nº 1

WILD STORM/DC COMICS, ENERO DE 2007

El origen étnico y la sexualidad son otros factores que pueden tenerse en cuenta. El Goliat Negro de Marvel era una versión afroamericana del arquetipo de Giant-Man, mientras que el Midnighter de Warren Ellis era una interpretación abiertamente gay del personaje de Batman.

▶▶ Samaritano, de *Astro City*, creado por Kurt Busiek, Brent Anderson y Alex Ross.

▶▶▶ FANTASTIC FOUR (LOS 4 FANTÁSTICOS), Nº 554

MARVEL COMICS, 2008

Interpretación actual de Bryan Hitch de Los 4 Fantásticos, creación de Stan Lee y Jack Kirby.

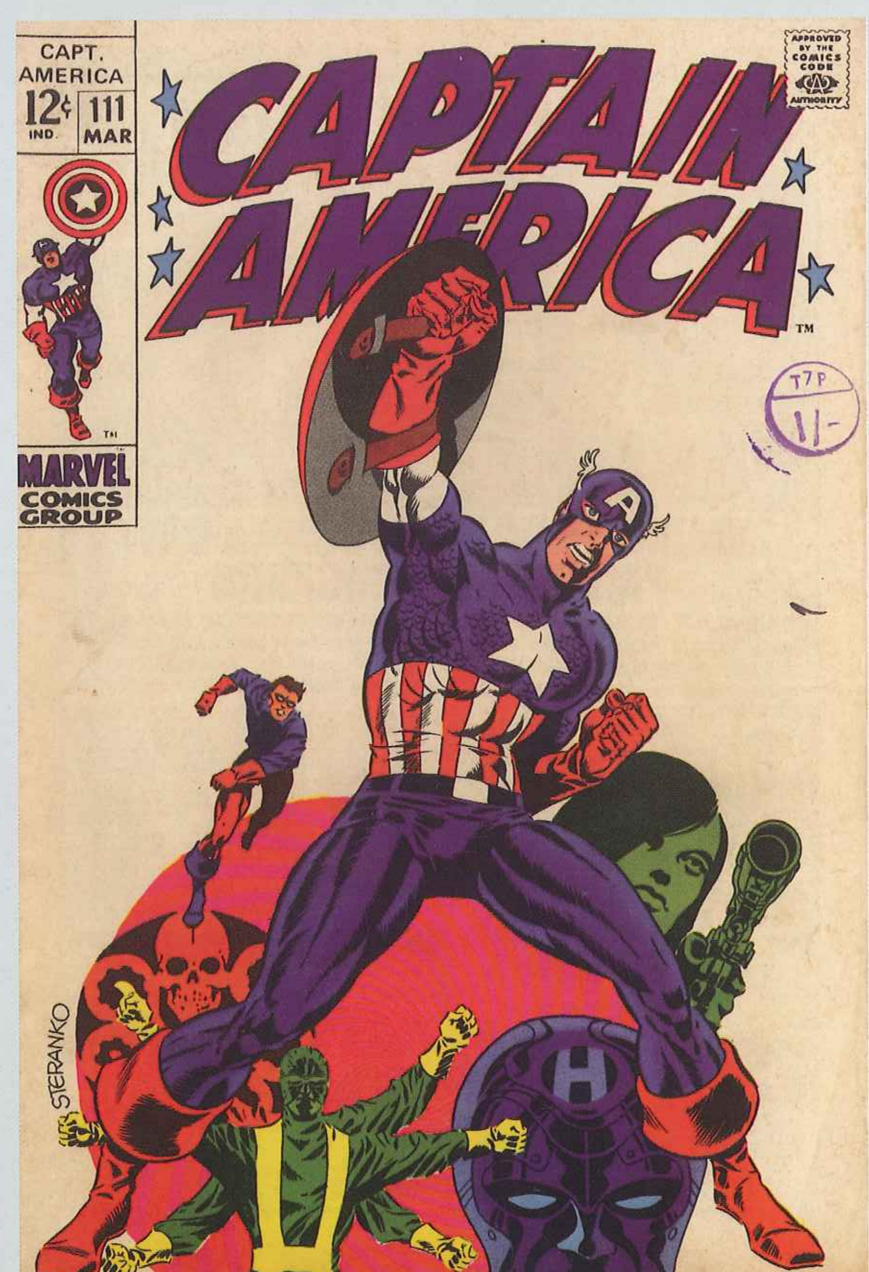
DESARROLLO DEL PERSONAJE

Héroes como Tarzán, Spiderman y Superman presentan motivaciones simplistas, y en el estilo tradicional del argumento del cómic, el statu quo siempre se reestablece sin que los personajes principales cambien, listos para su próxima aventura. Esto sucedía habitualmente en los personajes de cómics periódicos de superhéroes o juveniles, en los que los números podían leerse en cualquier orden.

De un tiempo a esta parte, se ha intentado dotar a los superhéroes de desarrollo, pero tarde o temprano se ven forzados a volver a su arquetipo. Los personajes que son propiedad de empresas no pueden cambiar por razones de márketing: el Spiderman vestido de negro tuvo que volver al rojo y azul, mientras que Superman no pudo estar muerto por mucho tiempo.

Uno de los elementos de mayor peso a la hora de diseñar un superhéroe es que siempre constan de dos personajes distintos: el héroe y el (normalmente secreto) álter ego. Superman puede ser un personaje unidimensional con motivaciones simples, pero al añadirle a Clark Kent lo convertimos inmediatamente en un personaje más complejo y, por tanto, más interesante.

El hecho de mantener una identidad secreta sugiere todo tipo de facetas psicológicas del personaje para explorar y nos brinda una fuente casi infinita de conflictos internos. Por otro lado, nos ofrece las posibilidades dramáticas de desenmascarar al héroe, que tanto explotó DC Comics en la década de 1960.



A CAPTAIN AMERICA (CAPITÁN AMÉRICA), Nº 111
MARVEL COMICS, MARZO DE 1969

El paso de Jim Steranko por *Capitán América*, breve pero influyente, fue un hito en el diseño de cómic.

ELEMENTOS DE VESTUARIO

El nombre de un superhéroe suele estar muy relacionado tanto con sus poderes como con su vestimenta.

El famoso atuendo del Capitán América está decorado libremente con motivos rojos, blancos y azules de su bandera nacional. La insignia del pecho de Batman, sus orejas tiesas y la capa semejante a unas alas recuerdan a un murciélago. Spiderman tiene la fuerza proporcional de una araña, dispara telarañas y lleva un traje con la insignia de una araña.

El diseño de la vestimenta del Hombre Araña sorprendió bastante, más allá de presentar una combinación de colores que nada tiene que ver con una araña: rojo y azul. La malla de cuerpo entero con el complicado dibujo de una telaraña ha sido la peor pesadilla de todo dibujante desde su creación. Su máscara de grandes ojos opacos, que le cubre todo el rostro, imposibilitaba cualquier expresión facial, por lo que sus emociones se han tenido que describir mediante el lenguaje corporal.

La naturaleza estereotipada de la indumentaria del superhéroe dificulta la creación de un diseño original y característico para un nuevo héroe. Habría que buscar inspiración fuera de los personajes de cómic ya existentes, por ejemplo, en el vestuario teatral, las revistas de moda, el reino animal y otras fuentes menos obvias.

En el caso de la vestimenta de superhéroe realista y moderna, habría que adoptar una postura práctica. La capa es un componente básico de la indumentaria de todo superhéroe, pero ¿es realmente práctica? Aunque la capa parecía indispensable para los superhéroes de la edad de oro, como Batman y Superman, los superhéroes Marvel de Stan Lee eran diferentes.

Spiderman, Fantastic Four, Daredevil, Iron Man y los originales X-Men (la Patrulla X), que aparecieron en la década de 1960, no llevaban capa, e incluso el hechicero Dr. Strange (Dr. Extraño) apareció por primera vez sin ella. Lee y sus dibujantes fueron un poco más generosos, en lo que a capas se refiere, con villanos como Mole Man (el Hombre Mole) y el Doctor Doom, pero eran una clara minoría.



A AMAZING SPIDER-MAN (ASOMBROSO SPIDERMAN), Nº 70
MARVEL COMICS, MARZO DE 1969

Peter Parker sufre la ansiedad de encontrar el equilibrio entre las responsabilidades de dos identidades.



B X-MEN: DEADLY GENESIS
MARVEL COMICS, 2006

Para la serie *Deadly Genesis* de X-Men, Marvel Comics encargó a Trevor Hairsine el diseño de nuevos personajes jóvenes mutantes, "un equipo desconocido de jóvenes de entre los originales y los nuevos X-Men".

Estos son los bosquejos de Darwin y Sway. "Buscaba un cruce entre Neal Adams y Dave Cockrum", afirma Hairsine.

Las icónicas insignias en el pecho de Batman y Superman son los símbolos más reconocibles de todo el sector del cómic. Hubo un momento en que era casi obligado que el superhéroe llevara un logotipo destacado en su vestimenta, pero eso ya pasó y ahora es menos común.

Desde un punto de vista renovado, la original oleada de héroes de Marvel prescindió de insignias a excepción de Spiderman y Daredevil, mientras que los 4 Fantásticos y los X-Men lucían indicaciones sutiles pero distintivas de la lealtad a su grupo.























ACCESORIOS

El diseño del vestido de un superhéroe puede incluir los accesorios y complementos del mismo.

La indumentaria de un superhéroe no sirve únicamente para "infundir miedo a los maleantes", sino que a veces desempeña cierta funcionalidad. El escudo del Capitán América es también un arma. El cinturón multiusos de Batman contiene un sinfín de artículos útiles, entre ellos muchos de los inventos extravagantes que los guionistas han ideado para sacarlo de un apuro.

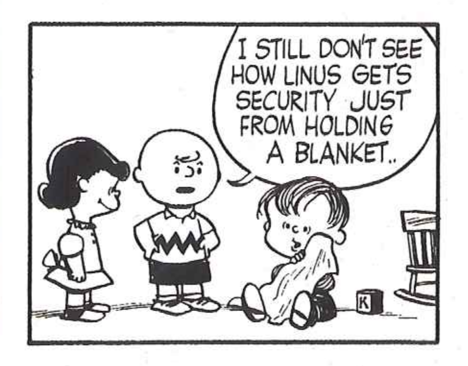
Algunos trajes esconden armas útiles dentro de artilugios miniaturizados, como la armadura corporal energética de Iron Man. El amuleto místico del Dr. Extraño, la porra de Daredevil y los lanzatelarañas de Spiderman son componentes vitales de la identidad de los superhéroes.

Incluso los héroes sin traje ni poderes característicos son identificables por la parafernalia propia de su vestimenta. Al agente Nick Fury de la S.H.I.E.L.D. (E.S.C.U.D.O.) se lo reconoce por su enorme pistola, el parche del ojo y un puro de vez en cuando.

◀ STRANGE TALES (CUENTOS EXTRAÑOS), Nº 110

MARVEL COMICS, JULIO DE 1963

La primera aparición del Dr. Extraño, creado por Stan Lee y Steve Ditko en la década de 1960, mostraba al hechicero supremo sin su capa característica.



▲ THE COMPLETE PEANUTS (1953 TO 1954) (SNOOPY Y CARLITOS, Nº 2: 1953-1954)

FANTAGRAPHICS BOOKS, 2004

Los accesorios omnipresentes no se limitan a los superhéroes, obviamente. ¿Qué sería de Linus, el personaje de *Peanuts* de Charles Schulz, sin su manta?

◀ PALOMAR

FANTAGRAPHICS BOOKS, 2003

Resulta interesante ver que el poderoso Thor de Marvel Comics y la pechugona Luba de *Love & Rockets*, creación de Gilbert Hernández, llevan ambos un martillo, pero en un contexto muy distinto.

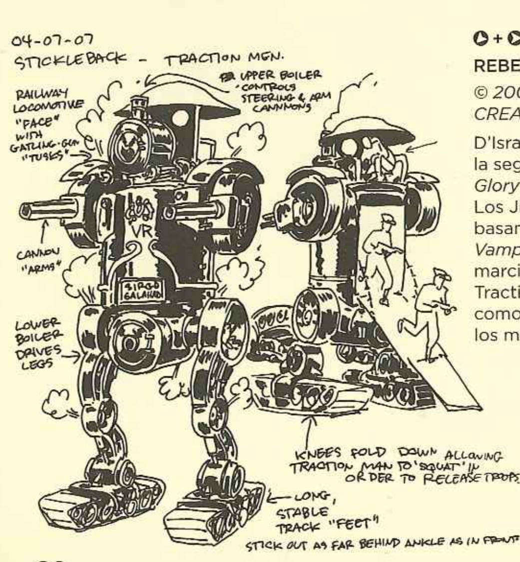
Creación de guías de estilo para personajes

Una guía de estilo, también conocida como hoja de personaje, es básicamente un proyecto del personaje. Normalmente, consta de una única página en la que aparece el personaje dibujado desde ángulos distintos, de cuerpo entero y de hombros para arriba, a veces con distintas expresiones faciales o lenguaje corporal.

Existen variaciones de las hojas de personaje, entre las que se incluyen las hojas de concepto, acción y expresión, pero normalmente el objetivo es el mismo: definir la apariencia visual y otros elementos de uno de los personajes.

Estas guías son especialmente útiles en el caso de personajes que son propiedad de una empresa, en los cuales probablemente trabajen varios dibujantes durante un período de tiempo determinado. La hoja modelo garantizará que los elementos visuales esenciales mantienen la coherencia, pese a la colaboración de dibujantes distintos.

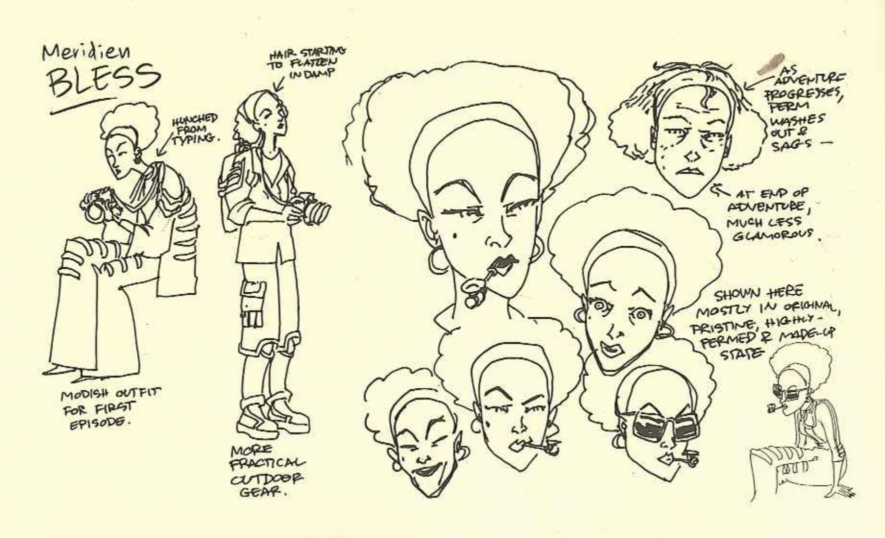
A veces, incluso los creadores que trabajan en solitario elaboran guías de estilo para sus personajes. En series épicas de crecimiento incontenible, con muchos personajes y frecuentes secuencias retrospectivas, el dibujante elabora una serie de hojas modelo de los personajes, a veces en edades distintas. Las hojas de personaje también pueden ayudar a la hora de comparar tamaños y alturas, así como en el dibujo de detalles complicados en vestimentas muy elaboradas, vestidos de época y accesorios.



STICKLEBACK, 2000 AD
REBELLION, 2007

© 2007 REBELLION/2000 AD. STICKLEBACK CREADO POR IAN EDGINTON & D'ISRAELI

D'Israeli también bosquejó este personaje para la segunda serie de *Stickleback, England's Glory*, el cual también apareció en *2000 AD*. Los Jiang Shi, los saltarines vampiros chinos, se basan en el modelo que estableció *Mister Vampire*, una película clásica de terror y artes marciales de Hong Kong, mientras que los Traction Men de la misma serie se describieron como la respuesta de la Inglaterra victoriana a los mecha (los robots de los cómics japoneses).

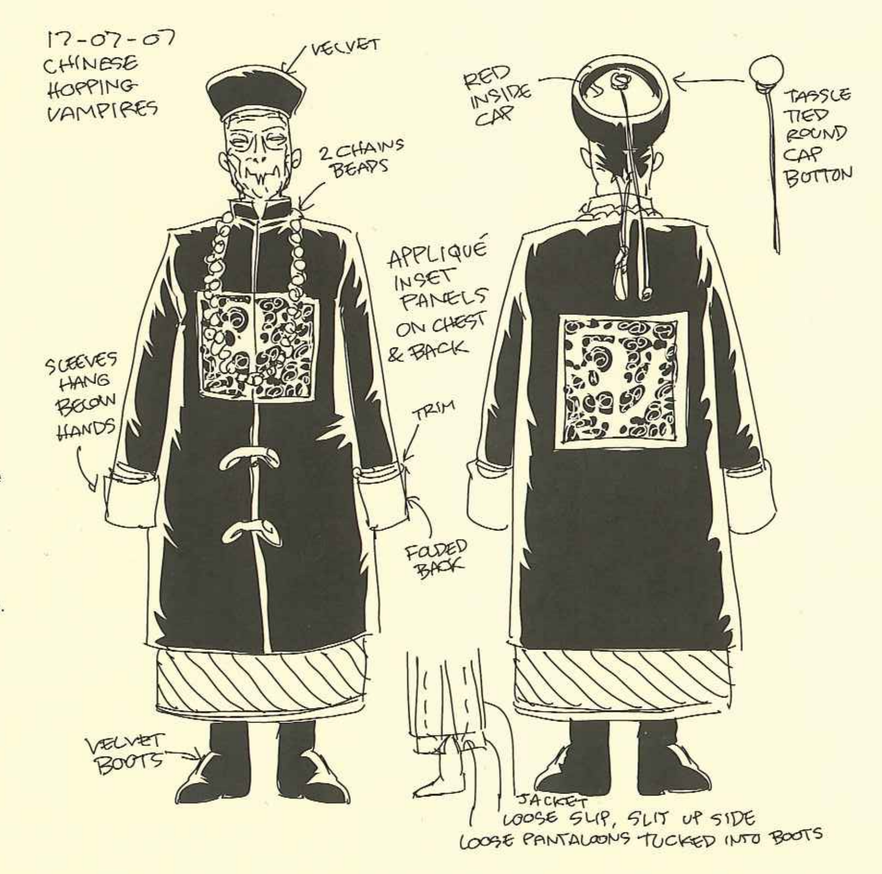




THE VORT, 2000 AD
REBELLION, 2008

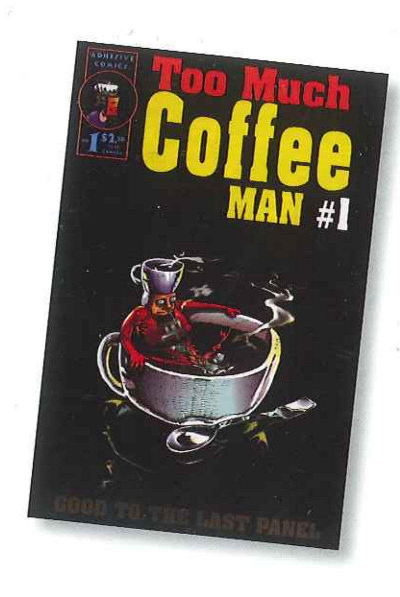
© 2008 REBELLION DEVELOPMENTS/2000 AD.
THE VORT CREADO POR G. POWELL & D'ISRAELI

En el caso de *The Vort*, una serie de ciencia ficción que aparece en el cómic semanal británico *2000 AD*, D'Israeli elaboró este bosquejo detallado de cada uno de los protagonistas de la tira para la periodista Meridien Bless. Incluye variaciones de carácter, peinado, ropa y accesorios para que sirvan como una completa guía de estilo para los editores.



HOJAS DE GIRO DEL PERSONAJE

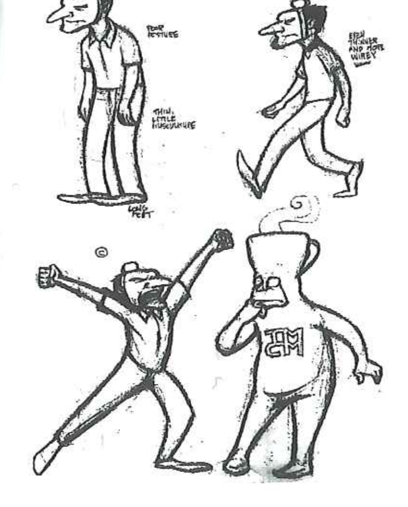
Las hojas de estilo de los personajes, tal como se utilizan en los estudios de animación tradicionales, se conocen como hojas de giro *(turnarounds)* y son necesarias debido a la cantidad de dibujantes distintos que trabajan en cualquier dibujo animado.

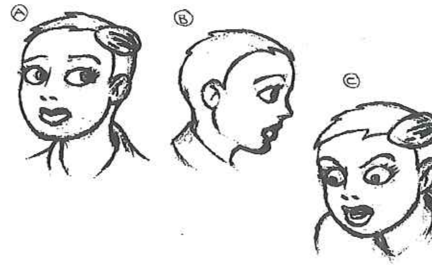


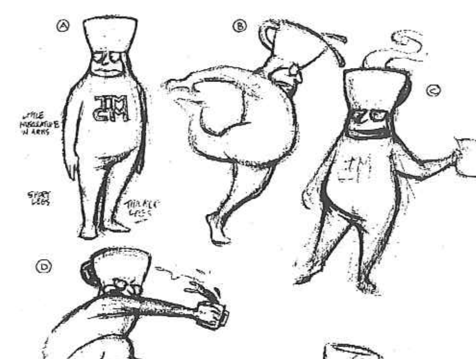
▶ TOO MUCH COFFEE MAN, Nº 1

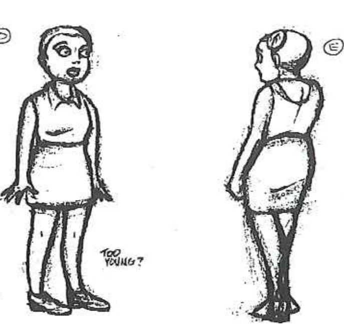
ADHESIVE COMICS, JULIO DE 1993

Too Much Coffee Man, la surrealista tira cómica autopublicada de Shannon Wheeler, se desarrolló para un posible programa televisivo de dibujos animados para Comedy Central. La propuesta llegó hasta el guión piloto y a Wheeler se le encargaron hojas de giro para el programa antes de que se abandonara la producción. Too Much Coffee Man ha aparecido en anuncios de Converse y Hewlett Packard, así como en su propia ópera, producida por el mismo Wheeler.









Ⓐ Too Much Espresso Guy

Ⓑ Too Much Coffee Man

Ⓒ Mystery Woman

▼ A veces también se requieren los esbozos de desarrollo del personaje como parte de la propuesta a un editor, o bien se le puede encargar a un dibujante que haga hojas de personaje para esculturas y juguetes. Trevor Hairsine elaboró estos bosquejos para un personaje cíclope de acción de ToyBiz. "La consigna era 'cualquier cosa exagerada. Ya sabes, para los niños'."







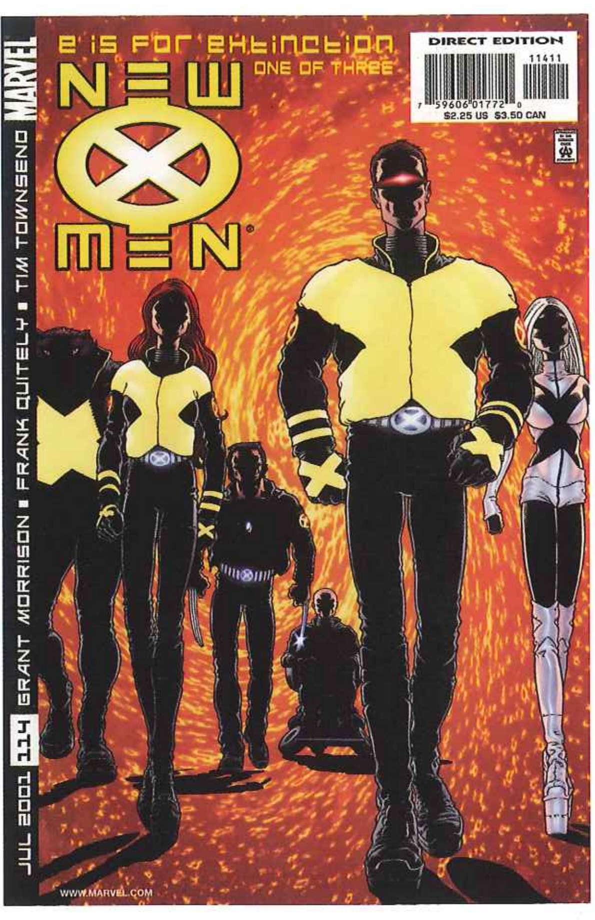
Renovación de personajes existentes

Muchos de los superhéroes que aparecen en los cómics publicados hoy en día tienen varias décadas de existencia, por lo que han acumulado una historia compleja e intrincada.

A fin de presentar estos personajes a una nueva generación de lectores, a menudo se eliminan sus historias previas y se empieza de cero en series que combinan personajes de títulos distintos, como *Crisis*, de DC, y *Secret Wars*, de Marvel. Más recientemente, los títulos *Ultimate line* de Marvel y *All-Star* de DC han reinventado a sus superhéroes estrella en situaciones nuevas y sin continuidad.

Aún así, la motivación, personalidad e indumentaria no deben verse apenas afectadas, ya que de otro modo se corre le riesgo de perder la esencia del personaje. Una renovación excesiva puede llevar a perder la idiosincrasia del héroe, y una modificación menor puede que no sea suficiente para provocar el efecto deseado en los lectores.

A los editores de cómics de superhéroes les gusta mucho relanzar series viejas o desaparecidas y resucitar personajes populares (y a menudo no tan populares) del pasado. Para ello es indispensable algún tipo de actualización, por no decir una renovación total.



NEW X-MEN (LOS NUEVOS X-MEN), Nº 114
MARVEL COMICS, JULIO DE 2001
La renovación de los X-Men de Grant Morrison y Frank Quitely eliminó totalmente los trajes de elastano tradicionales y los sustituyó por uniformes informales con chaquetas de cuero negras de estilo motero y jerséis de cuello vuelto.



AMAZING SPIDER-MAN, Nº 252
MARVEL COMICS, MAYO DE 1984
Sin lugar a dudas, el escandaloso cambio de Spiderman en 1984 llamó la atención. El nuevo traje vivo, simbiótico y totalmente negro, fue inevitablemente pasajero, pero durante un tiempo se utilizó una versión de tela como alternativa nocturna. El traje viviente original desembocó en la creación de un popular *spin-off*, el villano Venom.



JOURNEY INTO MYSTERY (VIAJE AL MISTERIO), Nº 105
MARVEL COMICS, FEBRERO DE 1964
Ilustraciones de Jack Kirby y Chic Stone.



THOR, Nº 1
MARVEL COMICS, SEPTIEMBRE DE 2007
Al dibujante francés Olivier Coipel se le encargó la actualización del traje del Dios del Trueno para su relanzamiento reciente bajo el mando de J. Michael Straczynski. Los elementos distintivos de la indumentaria de Thor en sus primeras apariciones permanecen, pero Coipel le hizo un arreglo elegante y moderno.

FANTASTIC FOUR: THE END (LOS 4 FANTÁSTICOS: EL FIN)

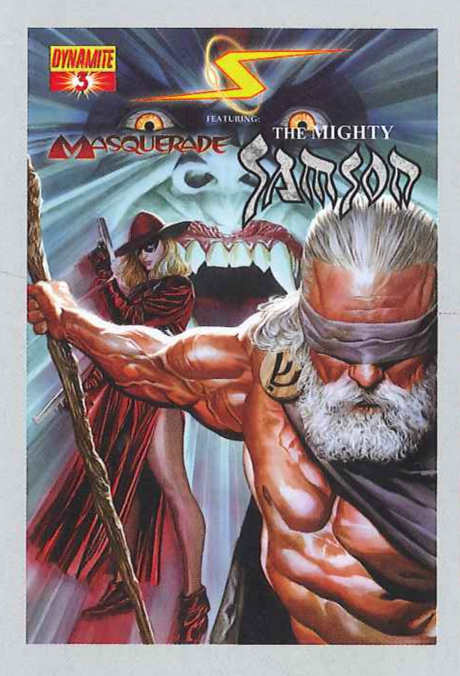
MARVEL COMICS, 2006

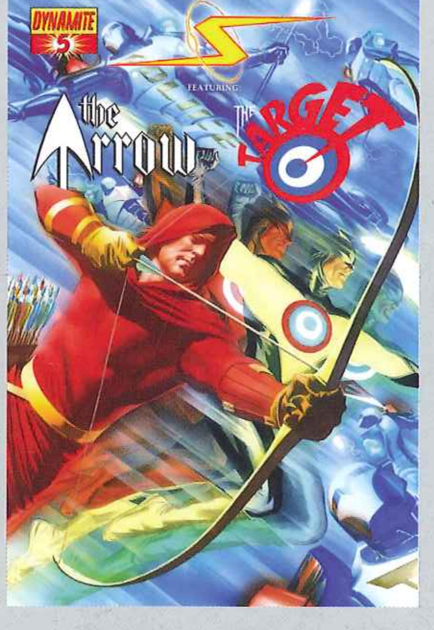
Alan Davis retocó el diseño de vestuario de los 4 Fantásticos para su miniserie *The End*. Se planteó cambiar radicalmente a la Antorcha Humana. "Siempre diseño el vestuario en copias repetidas de una única pose básica, de tres cuartos de ángulo, del personaje, porque, además del ahorro evidente, la figura repetida garantiza que mi opinión (o la de los editores) no es influida por un dibujo o la superposición de distintos dibujos".

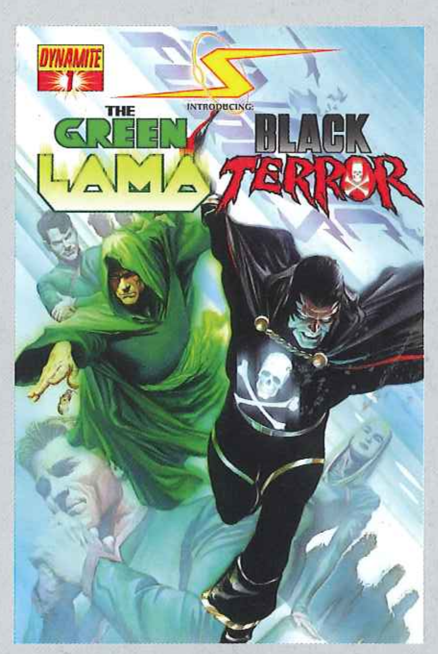
PROJECT SUPERPOWERS

DYNAMITE ENTERTAINMENT, 2008

Alex Ross y Jim Krueger renovaron una serie de superhéroes exenta de derechos de autor de la década de 1940 para la serie *Project Superpowers*. Cada número presenta diseños actualizados de Ross, entre ellos Fighting Yank (el Yanqui Luchador), Green Lama (el Lama Verde), Arrow (Flecha), Hydro (Hidro), Masquerade (Mascarada), Samson (Sansón) y Black Terror (Terror Negro). Ross se convirtió en uno de los talentos más valorados del mundo del cómic gracias a su interpretación fotorrealista de superhéroes míticos de Marvel y DC para series como *Marvels* y *Kingdom Come*.







Diseño del escenario

Tanto si la historia exige un telón de fondo realista como un marco de fantasía inventado, los escenarios diseñados pueden desempeñar un papel para crear mundos verosímiles.

Por lo general, el dibujante es el encargado de recopilar materiales de referencia del mundo real o bien como base de un decorado inventado, aunque a veces el guionista le facilitará imágenes concretas si estas son esenciales para el argumento.

Los fondos pueden ser elaborados y fotorrealistas o bien caricaturizados y minimalistas, según el estilo del dibujante. Pueden estar basados en una exhaustiva documentación y ser representaciones históricas precisas de lugares reales, como sucede en From Hell (Desde el infierno), de Moore y Campbell, o bien reinos mágicos y surrealistas rebosantes de imaginación, como en Dr. Strange (Doctor Extraño) de Steve Ditko, o dotados del minimalismo impresionista de Peanuts, de Charles Schulz.

Sea como fuere, los escenarios siempre deberían ser parte integrante del entorno ficticio, diseñado con esmero, en el que habitan los personajes.

Muchos creadores diseñan mapas de mundos, ciudades y pueblos imaginarios o simplemente planos de planta de edificios y estancias, para asegurarse de que sus escenarios son convincentes. Con ello también cabe garantizar que la disposición relativa de muebles, objetos y figuras es coherente desde distintos puntos de vista.

Algunos creadores prefieren fijar el escenario con múltiples tomas de apertura, acercándose a la escena para adentrar al lector en el mundo inventado del dibujante.

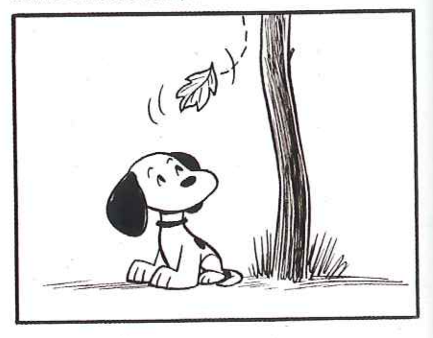
Los cómics humorísticos suelen presentar un estilo simplista, y todo lo que se precisa es un mínimo de información de fondo para indicar el escenario. Por ejemplo, la "abreviatura" de un dibujante humorístico para un cementerio podría ser una simple lápida.

Los escenarios con paisajes de fantasía totalmente ficticios o de mundos extraterrestres deberían diseñarse con la misma precisión y detalle que cualquiera del mundo real. Para ello, un buen punto de partida es basar una ciudad futurista o escenario inventado en un lugar real, pero siempre debe haber una planificación detallada a fin de mantener la coherencia y la credibilidad.



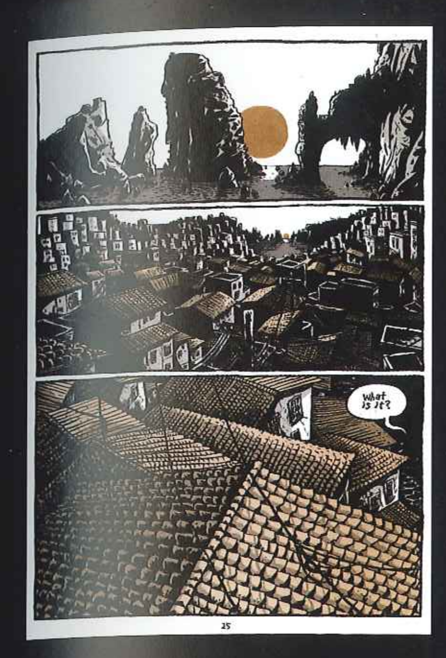
◀ FROM HELL (DESDE EL INFIERNO)
TOP SHELF, 2000

Un Londres victoriano documentado minuciosamente se filtra entre los trazos evocadores de Eddie Campbell para su magistral serie, con guión de Allan Moore, sobre Jack el Destripador.



▲ THE COMPLETE PEANUTS (1953 TO 1954)
FANTAGRAPHICS BOOKS, 2004

Charles Schulz no precisaba más que unas cuantas líneas verticales y una hoja para sugerir un árbol bajo el que Snoopy se podía sentar.





A TIEMPOS FINALES

LA LUZ COMICS, 2004

Esta bella página de la novela gráfica de Sam Hiti presenta una ciudad hispánica ficticia a través de un *zoom* de tres viñetas, primero fijándose en la puesta de sol y a continuación inclinándose y acercándose a los tejados, adentrando así al lector en su mundo.

TELLOS: RELUCTANT HEROES

IMAGE COMICS, 2001

Este hermoso panorama disipa toda duda del lector sobre la naturaleza de extraña fantasía de este mundo. No solo las altas torres árabes y los techos curvos son desconocidos, sino que los zepelines y las criaturas voladoras completan el indicio de que se trata, sin lugar a dudas, de una ciudad extraterrestre.

PALOOKA-VILLE, Nº 19

DRAWN & QUARTERLY, FEBRERO DE 2008

La narración de Seth, tranquila y metódica, tienta al lector a que siga el progreso del viaje del personaje a través de una convincente ciudad imaginaria. El dibujante construye modelos de cartón para familiarizarse con el escenario y así consigue crear un sentido real del lugar.

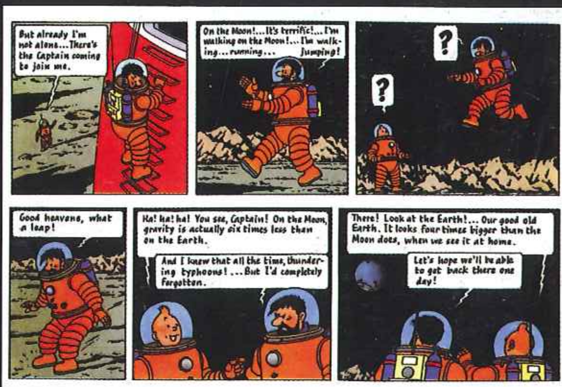


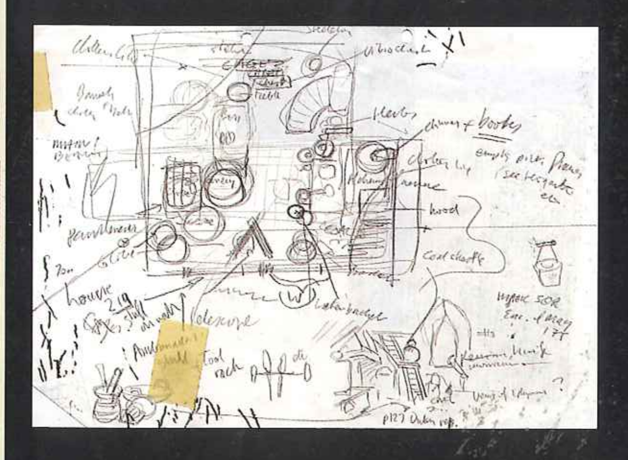
EXPLORERS ON THE MOON (ATERRIZAJE EN LA LUNA)

LITTLE, BROWN, 1954

Las ambientaciones históricas y en el extranjero pueden exigir una investigación precisa y extensa a fin de proporcionar un telón de fondo creíble para la historia.

Hergé, creador de Tintín, se hizo famoso gracias a su investigación meticulosa sobre las aventuras remotas del joven detective. Utilizaba referencias fotográficas para asegurarse de que los paisajes y edificios presentaban una apariencia auténtica, y se dice que la primera ocasión en que lo hizo fue con la aventura de Tintín en el Lejano Oriente, *El loto azul*. La investigación para el viaje de Tintín a la Luna en *Objetivo: la Luna* y *Aterrizaje en la Luna* recibió los elogios de *New Scientist* por su precisión.





A HEART OF EMPIRE (EL CORAZÓN DEL IMPERIO)

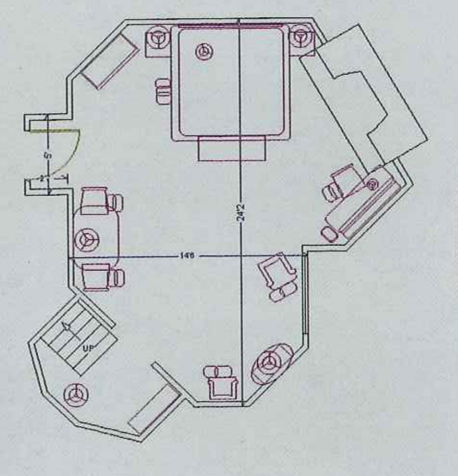
DARK HORSE, 2001

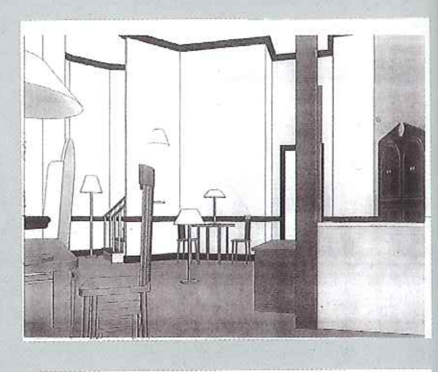
Un plano preparatorio del laboratorio de Dee, de la novela gráfica de Bryan Talbot *Heart of Empire: The Legacy of Luther Arkwright (El corazón del imperio: el legado de Luther Arkwright)*.

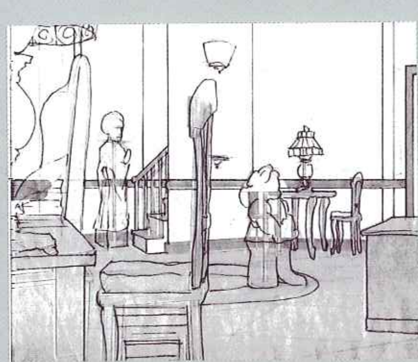
Tanto si el escenario es un mundo de ciencia ficción, un paisaje rural, una ciudad bulliciosa o un interior íntimo, el diseño de cada componente debe ser coherente consigo mismo. Por muy estrafalarios que sean los vehículos o mesas de un planeta extraterrestre, deben poder reconocerse como vehículos y mesas.

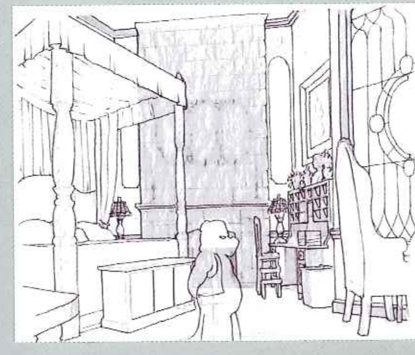
En el caso de que una gran parte de la acción deba tener lugar en un número limitado de escenarios, hay dibujantes que optan por crear varios materiales de referencia, como planos de planta inventados, maquetas de cartón e incluso modelos informáticos. Con ello se permite que los personajes interactúen con un mundo que mantiene su coherencia.

Gerhard, dibujante de los fondos de *Cerebus*, ha hecho los tres, especialmente cuando alguna de las historias de Dave Sim tenía lugar en un único escenario a lo largo de muchas decenas, e incluso centenares, de páginas. Gerhard cree que la clave para dibujar un escenario durante un largo período de tiempo es crear planos de planta y mantener la distribución simple y despejada. A veces se preparaban bocetos detallados completos, con mobiliario y texturas. En el plano de planta, Gerhard podía calcular dónde se ubicaría el punto de vista, o la cámara, del lector y qué partes del fondo debía incluir.

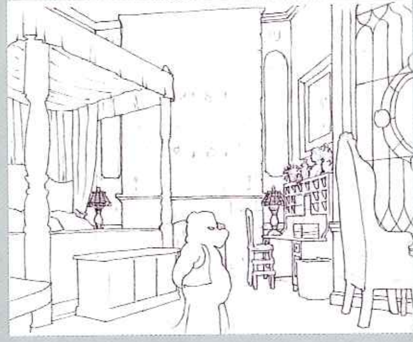








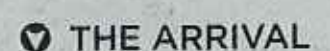




CEREBUS: THE LAST DAY

AARDVARK-VANAHEIM, 2004

En *The Last Day*, Cerebus quedó confinado en su habitación durante todo el libro, por lo que la precisión y la coherencia fueron cruciales. Aquí vemos el plano de planta de Gerhard, completo con medidas, así como dos visiones distintas del interior, un modelo informático y un calco a mano, que incluyen a Cerebus para mantener la escala.



THE ARRIVAL

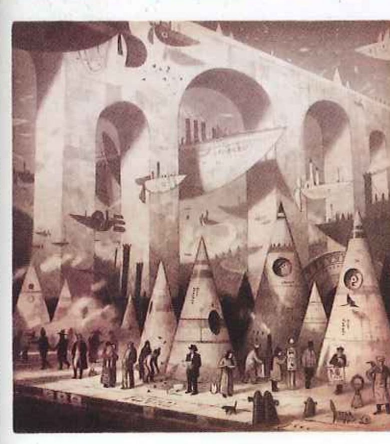
ARTHUR A. LEVINE, 2007

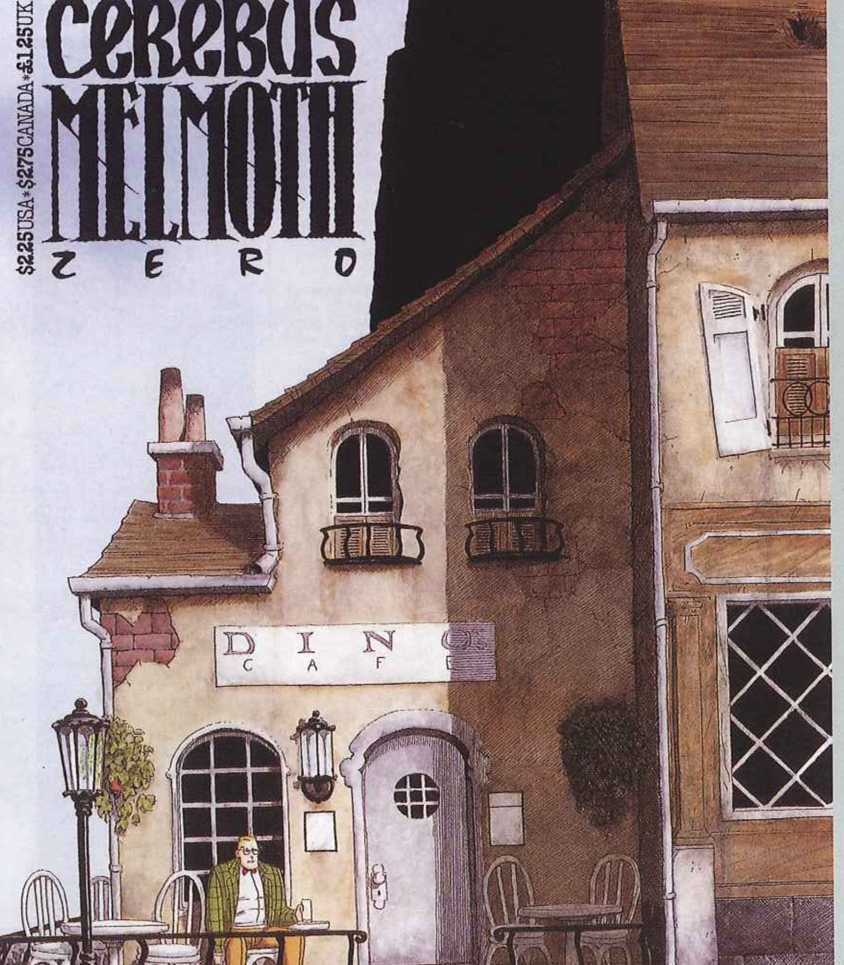
Mediante elementos casi familiares y reconocibles en un contexto irreal, y representándolos en un estilo fotorrealista, Sean Tan crea una visión fantástica pero totalmente convincente.













CEREBUS Nº 139

AARDVARK-VANAHEIM, OCTUBRE DE 1990

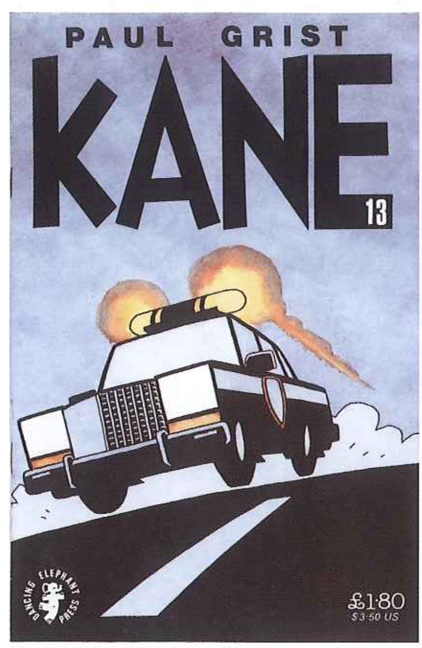
Para *Melmoth*, Gerhard creó un modelo de cartón de la escena exterior de la calle, que luego fue el escenario de muchas de las historias de Dave Sim.

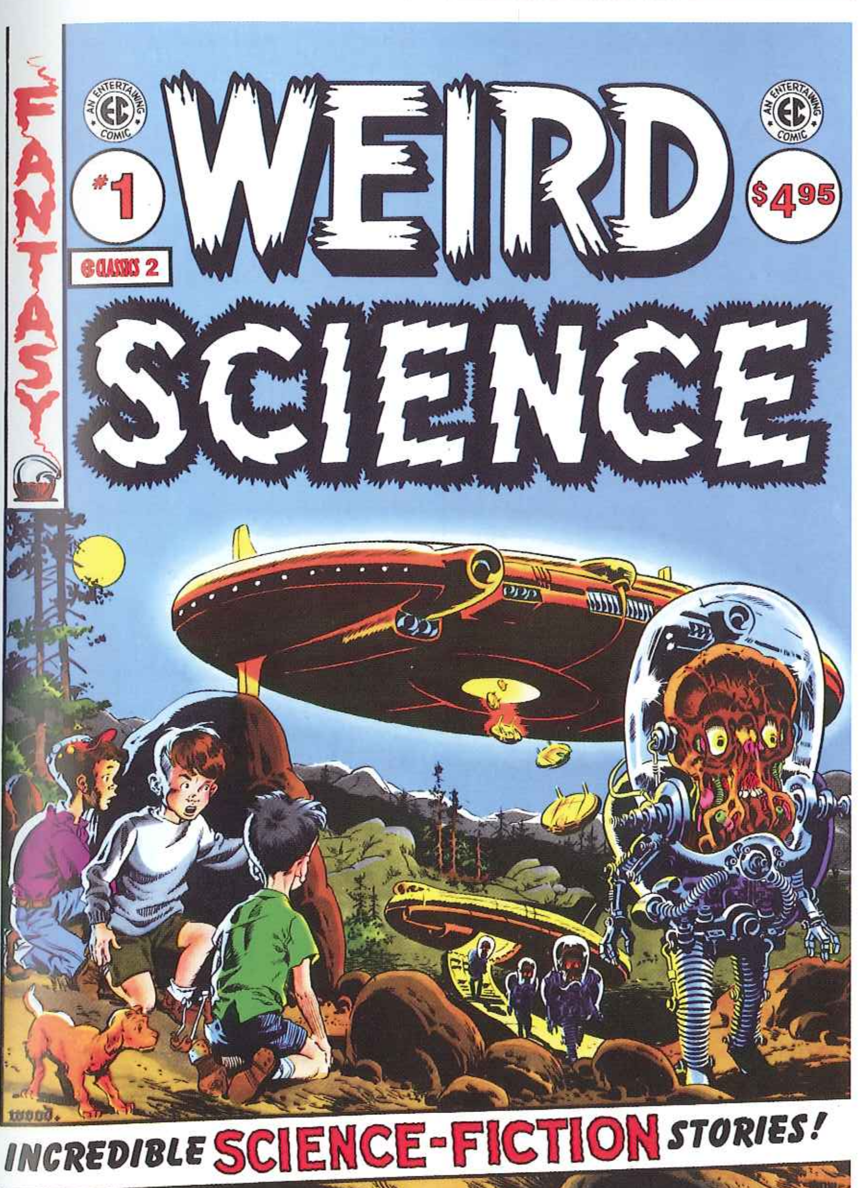
DISEÑO DE VEHÍCULOS

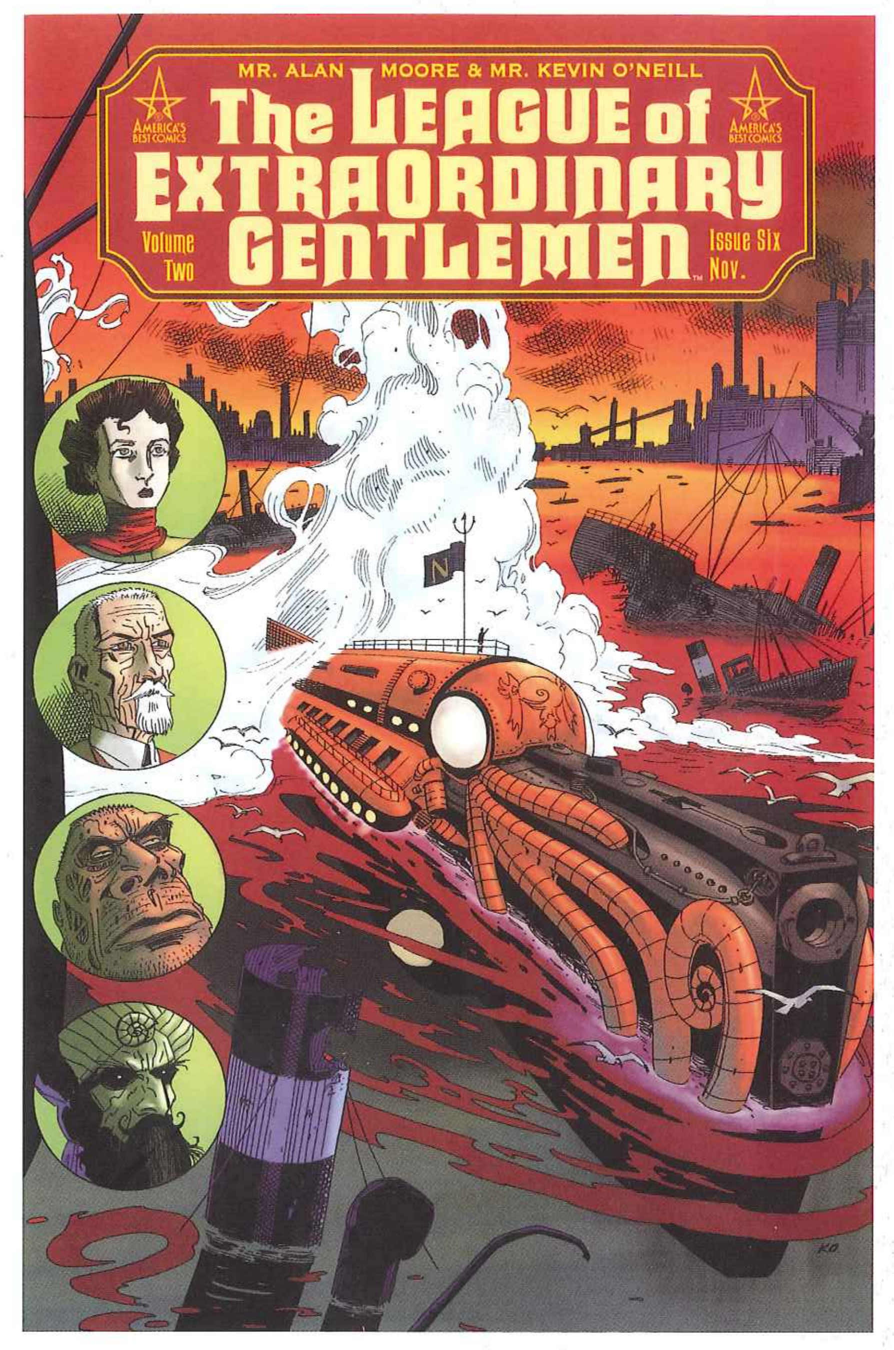
Las mismas reglas empleadas para el diseño del escenario son aplicables al diseño de vehículos y demás accesorios u objetos importantes. Una buena documentación es vital para crear coches, aviones, barcos y naves espaciales convincentes.

Cabe encontrar inspiración para las naves futuristas en la ciencia ficción y los medios fantásticos, pero ésta no debe reemplazar en ningún caso al diseño original.

Los animales e insectos suelen ser una base interesante para las naves futuristas, así como los vehículos y objetos de época. La investigación histórica de diseños antiguos puede inspirar versiones modernas "retro", en particular para el género steampunk.







KANE, Nº 13

DANCING ELEPHANT PRESS, MAYO DE 1996

A la hora de dibujar un vehículo u otro objeto del mundo real, no sólo hay que reunir fotografías, vídeos o modelos, sino que también se debe tener en cuenta el estilo de dibujo. La síntesis simple pero efectiva de un coche de policía a manos de Paul Grist mantiene la coherencia independientemente del punto de vista desde el que lo dibujó, ya que el diseño se ajusta exactamente al aspecto que debe tener un coche de policía en el universo de *Kane*.

WEIRD SCIENCE, Nº 16

EC COMICS, NOVIEMBRE DE 1952

Wally Wood, inspirado en el fenómeno de los platillos volantes de la década de 1950, confirió a esta nave espacial el brillo y el detalle de un Cadillac para su cubierta clásica.

THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN, VOL. 2, Nº 6

AMERICA'S BEST COMICS, 2007

El diseño del *Nautilus*, el submarino del Capitán Nemo, en la maravillosa *League of Extraordinary Gentlemen* de Alan Moore y Kevin O'Neill, está inspirado en un pulpo.

Diseñador en primer plano: **Seth**

El dibujante canadiense Seth, de nombre real Gregory Gallant, se labró su reputación como creador de cómics excepcional con la serie *Palooka-Ville*, que Drawn & Quarterly empezó a publicar en 1991.

La resonancia emocional y el ritmo lánguido de su narración, junto con un manejo del pincel natural y clásico, y unas distribuciones equilibradas a la perfección, producen un conjunto de obras verdaderamente único.

Seth desarrolló en mayor medida su estilo artístico característico tipo "The New Yorker" con la galardonada novela gráfica falsa autobiografía *It's a Good Life, If You Don't Weaken*, seriada en *Palooka-Ville*.

En toda su obra se advierte una añoranza nostálgica de los inicios del siglo veinte. Alberga cierto desprecio por la vida moderna, hasta el punto de vestir habitualmente un traje de época, corbata y sombrero. Evita el uso de la informática y opta por el lápiz, la pluma y el pincel, e incluso usa transparencias para definir áreas de su sobrio y apagado color.

"La decisión aparentemente simple sobre si utilizar veinticinco viñetas en una página o bien cinco es en realidad el área más sofisticada del arte del historietista. A veces, utilizando únicamente una simple cuadrícula básica de seis viñetas se consigue la elegancia que una distribución grande y complicada no nos ofrecería".

Con su gran obra actual, *Clyde Fans*, ha cosechado mayor aclamación, si cabe, ya que todos los números de *Palooka-Ville* y su correspondiente recopilación de volúmenes están diseñados con un gusto exquisito y elevados valores de producción.

Como parte de su preparación, Seth construyó un modelo de cartón detallado de la ciudad ficticia de Dominion, escenario de *Clyde Fans*, que se incluyó como pieza central en una exposición de 2007 de la obra del dibujante en el Phoenix Art Museum, en Arizona.

"En realidad no perseguía objetivo práctico alguno, no planeaba dibujar a partir de él ni utilizarlo como fuente de iluminación ni nada parecido, más allá de pasármelo bien".

Wimbledon Green, una novela gráfica de historia cerrada sobre "el mayor coleccionista de cómics del mundo" se presentó como una edición de tapa dura encuadernada en tela, estampada en relieve dorado, con papel de alto gramaje de esquinas redondeadas y una composición de página extravagante que transformó un simple libro en un objeto de arte.

Fantagraphics, la editorial de Seattle, contrató a Seth como diseñador de libros para la serie completa de veinticinco volúmenes de *Peanuts*, el clásico de Charles Schultz, con la que se recopilaba la tira cómica cronológicamente por primera vez. Lo más difícil fue establecer un sistema de diseño claro para la serie, con elementos únicos como las cubiertas, las portadillas y las guardas que se crearon para cada libro. Cada colección semestral conlleva un mes de diseño.

La mujer de Seth sugirió la metáfora perfecta para su papel en el diseño de los libros de *Peanuts*. "Soy como un joyero. Las tiras de Schulz son las gemas, pero mi labor consiste en crear un escenario hermoso para ellas".

El joven Gallant estudió en el Ontario College of Art antes de encargarse de dibujar a Mr. X para la editorial canadiense Vortex Comics. A continuación pasó a dedicarse a la ilustración *free lance* mientras desarrollaba sus ideas para *Palooka-Ville*.

La obra de Seth se reconoce como la de uno de los mejores historietistas en activo en el mundo del cómic hoy en día, y como diseñador e ilustrador es de los más solicitados. Ha ideado la cubierta del álbum *Lost in Space* de Aimee Mann, ha ilustrado y diseñado sobrecubiertas, entre ellas para la edición revisada de *Portable Dorothy Parker*, y cubiertas para la revista *The New Yorker*, que actualmente publica por entregas su serie *George Sprott* (1894-1975).

Seth también ha diseñado una colección de páginas de su cuaderno de bocetos, *Vernacular Drawings*, y unas memorias escritas por su padre, *Bannock, Beans and Black Tea*.

"Un libro bien diseñado es una de las cosas más hermosas del mundo".

EN EL SENTIDO DE LAS AGUJAS DEL RELOJ DESDE ARRIBA A LA IZQUIERDA

Palooka-Ville, Nº 19. Drawn & Quarterly, 2008

The Complete Peanuts (1951-1952). Fantagraphics, 2004

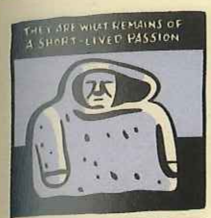
The Complete Peanuts (1951-1952). Fantagraphics, 2004

Clyde Fans (Ventiladores Clyde). Drawn & Quarterly, 2004

Clyde Fans. Drawn & Quarterly, 2004

Clyde Fans. Drawn & Quarterly, 2004

Bannock, Beans and Black Tea. Drawn & Quarterly, 2004

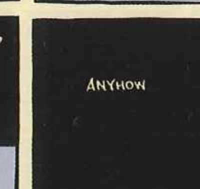










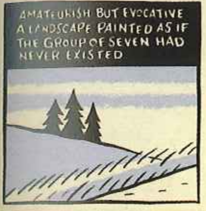




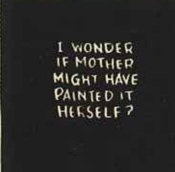












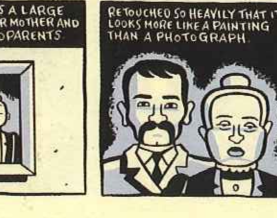


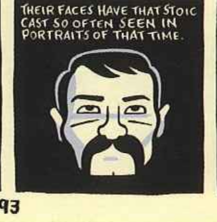




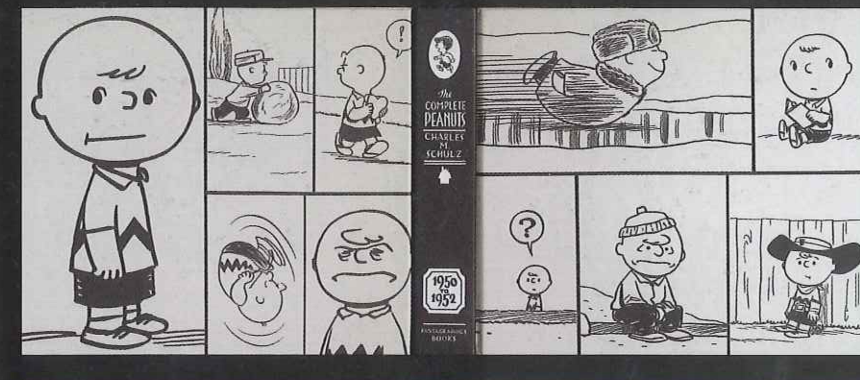


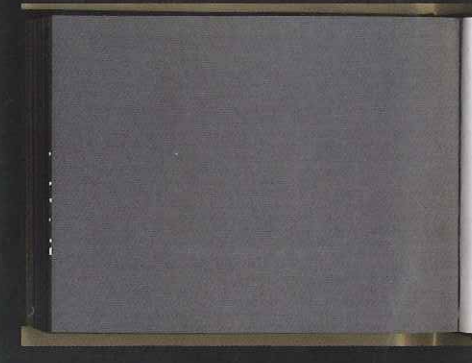


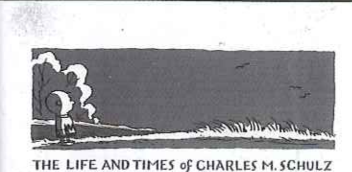




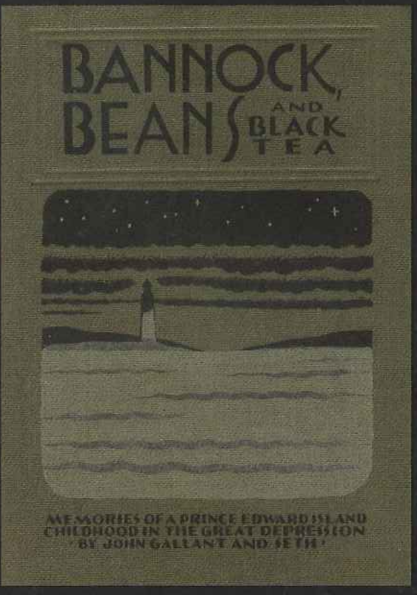


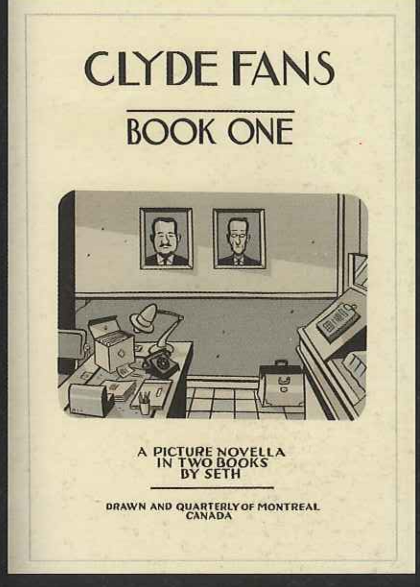


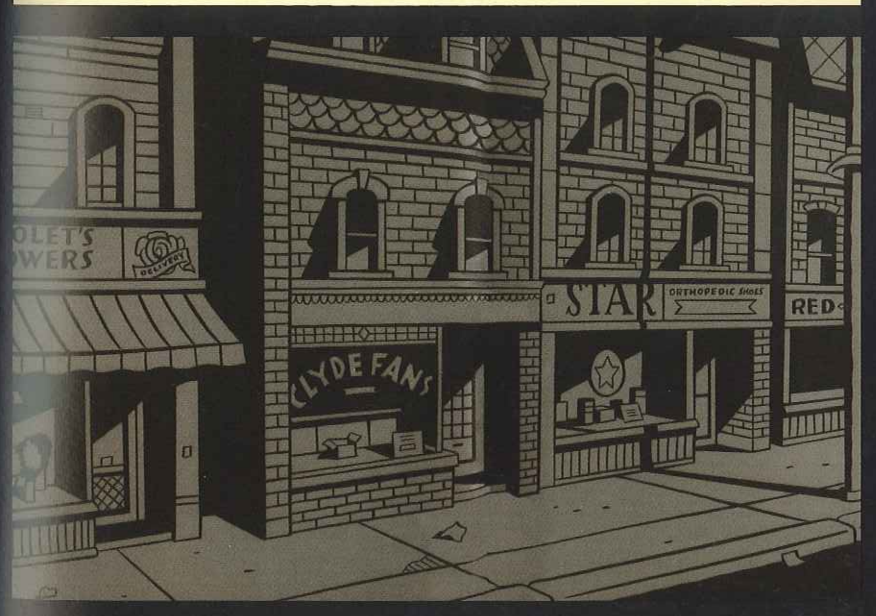



THE LIFE AND TIMES of CHARLES M. SCHULZ

BY DAVID MICHAELIS









Capítulo 2

Narración visual y diseño de viñetas

Introducción

Se tiende a pasar por alto el papel de la narración en los cómics, ya que es el resultado final de una serie de habilidades y técnicas distintas, muchas de las cuales son aplicadas de forma intuitiva por el dibujante.

El dibujante no sólo debe concebir una distribución de página que contenga todos los elementos individuales necesarios para narrar la historia de un modo claro y conciso, sino que también debe diseñar el conjunto de la página para que sea una composición atractiva por sí misma.

Existen numerosas técnicas para que el dibujante logre este objetivo. El tempo y el ritmo pueden controlarse mediante la modulación del tamaño y la frecuencia de las viñetas, la distribución de los elementos dentro de cada viñeta, la ubicación de los bocadillos y las cartelas y la colocación de grandes zonas negras, que guían la mirada a través de la página en el orden deseado.

THE RING OF THE NIBELUNG (EL ANILLO DEL NIBELUNGO), VOLUMEN 2
DARK HORSE COMICS, 2002


SLOWLY I LOOKED AT THE BIRD WHO SANG.
"HEY, SIEGFRIED!
"NOW YOU'VE SLAIN THE GRASPING, WICKED GNOME.
"A WIFE FOR YOU I KNOW . . .
"UPON A ROCK SHE SLEEPS . . .
"HER HALL ENCIRCLED BY FLAMES.
"IF YOU WOULD BRAVE THE FIRE . . .
". . .AND AWAKE THE SLEEPING MAID . . .
". . .THEN BRUNHILDE WOULD BE YOURS."
?
HUH?
WH. . .?
?
BRU. . .?
AND YOU TOOK THE AD-VICE OF YOUR FEATHERED FRIEND?
IMMEDIATELY AND WITHOUT HESITATION.
?!
STRAIGHT AWAY I WENT AND DID NOT STOP TILL I CAME TO THE FLAMING MOUNTAIN.
AND I PERMITTED NOTHING TO STAND IN MY WAY.

Redacción y narración visual

En los mejores ejemplos de la narración secuencial, el dibujo y la historia están tan entrelazados que se convierten en elementos inseparables del artículo terminado. Aunque, en apariencia, los cómics son un medio visual, es mundialmente reconocido que las ilustraciones deben, ante todo, estar al servicio de la historia. Tanto si el guionista facilita un guión completo como si el dibujante trabaja a partir de un argumento básico, o si un creador en solitario diseña sus propias páginas, la narración es primordial.

Para las colaboraciones entre guionistas y dibujantes, los dos métodos de trabajo más comunes son "el argumento primero" o bien "el guión completo".

El método de "el argumento primero" traslada la responsabilidad de gran parte del proceso narrativo al dibujante, que toma las decisiones relativas al ritmo y tempo de la historia, la distribución de la página y la composición de cada viñeta.

Con el método de "el guión completo", el guionista divide la historia página a página y viñeta a viñeta, y suele describir la composición, el punto de vista, la iluminación, etc. en gran detalle, a veces dejando poco margen de interpretación al dibujante.

La redacción de guiones para cómics exige un sentido visual de la narración mayor al de cualquier otra forma de escritura. Quizá no sorprenda pensar que muchos de los mejores ejemplos del arte del cómic han sido creación de una sola persona, encargada de escribir, dibujar, rotular e incluso colorear sus propios cómics para crear obras que combinan las palabras y las imágenes de un modo imposible de lograr con un equipo, por unido que esté.

Muchos de los guionistas de cómic más conocidos hoy en día empezaron como dibujantes. Brian Michael Bendis dibujó su creación de género negro *Jinx*, Ed Brubaker ilustró su realista *Lowlife*, Brian Wood despegó en su carrera dibujando *Channel Zero* y Bill Willingham, guionista de *Fables*, fue el dibujante de su obra de superhéroes *Elementals*.

Uno de los elementos clave de una buena narración es que, si está bien hecha, el lector no debería detectar el proceso bajo ningún concepto.

DESGLOSAR LA HISTORIA

Para iniciar el proceso narrativo, el guionista o dibujante debe desglosar la historia en el número de páginas adecuado.

Una página puede contener una única imagen como parte de una secuencia, pero lo más habitual es que la página misma se divida en una serie de unidades individuales más pequeñas, llamadas viñetas, a fin de crear así una narrativa visual.

Una viñeta normalmente representa un momento concreto congelado en el tiempo. Una secuencia de viñetas indica, por lo general, el paso del tiempo. Cada viñeta debe hacer avanzar la narrativa para que la historia progrese.

ELEMENTOS BÁSICOS DE UNA PÁGINA DE CÓMIC

1. **Página.** Unidad básica, constituye el lienzo total del dibujante de cómic.
2. **Sangre.** Cuando la ilustración se extiende hasta el borde de la página.
3. **Viñeta.** Unidad que contiene un único momento o imagen de la secuencia.
4. **Marco.** Elemento que define el borde de las viñetas.
5. **Calle.** Espacio que separa las viñetas entre sí.
6. **Márgenes.** Espacio que separa la ilustración del borde de la página.
7. **Bocadillo o globo.** Contenedor de texto que indica discurso o pensamiento.
8. **Cartela.** Contenedor de texto que indica narración o texto distinto del discurso.



AMAZING SPIDER-MAN, Nº 51
MARVEL COMICS, MAYO DE 2003
Página espectacular de John Romita Jr. extraída de *Amazing Spider-Man*.









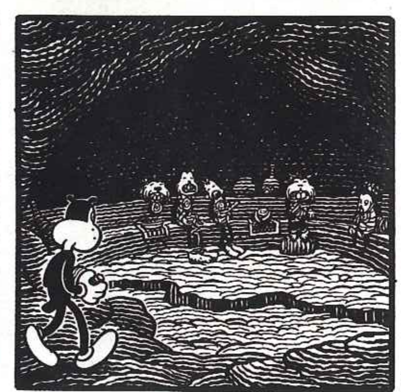






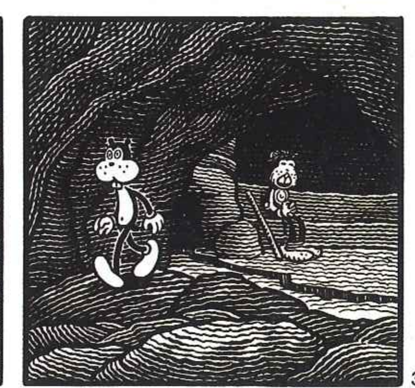






2





3

16

17

ORDEN DE LECTURA

El objetivo primordial del diseño de la página es guiar la mirada del lector por la página en la secuencia deseada. Para lograrlo, cabe combinar una distribución de viñetas simple, zonas negras destacadas, bocadillos, cartelas y composición de imagen.

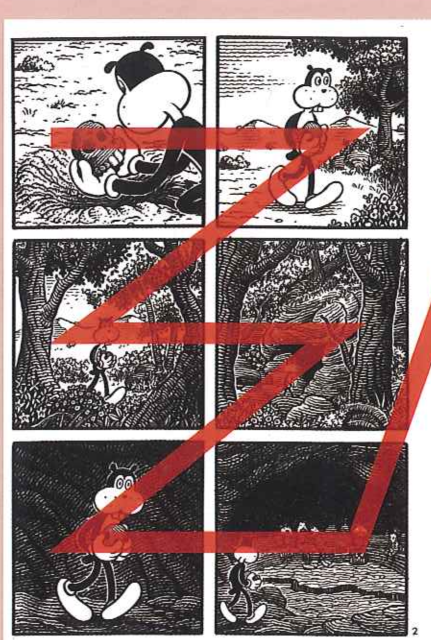
◀▶ FRANK, VOLUMEN 2, Nº 4

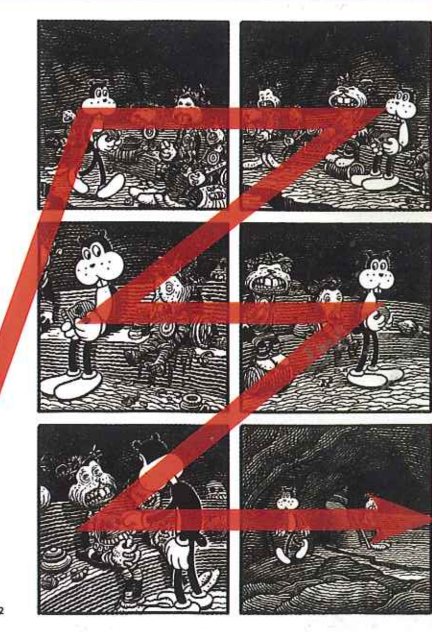
FANTAGRAPHICS BOOKS, 1994

Una distribución de viñetas simple ayuda a la comprensión de *Frank*, la alucinante serie de fantasía surrealista de Jim Woodring. La mirada del lector sigue de forma natural un curso de lectura de izquierda a derecha y de arriba abajo, lo que aplicable tanto a los cómics como a la lectura de textos convencionales. (El manga japonés es una excepción obvia. Muchas versiones traducidas se publican sin modificar para que se lean de atrás hacia adelante y de derecha a izquierda.)

En una distribución a doble página, por lo general, en primer lugar se lee la página izquierda entera y a continuación la derecha.

A pesar de este curso de lectura natural, el ojo capta de inmediato la página completa, o toda la distribución, de una vez, aspecto que siempre hay que tener en cuenta en el proceso de diseño. El dibujante no tiene modo alguno de evitar, físicamente, que el lector eche un vistazo u observe la última viñeta antes que la primera, pero el lector tiene un acuerdo tácito con el creador para leer la página en orden. Aun así, todo cambio significativo de escena, nuevo capítulo, viñeta sorpresa o momento dramático suele ponerse tras un paso de página.





ESBOZOS PREVIOS *(THUMBNAILS)*

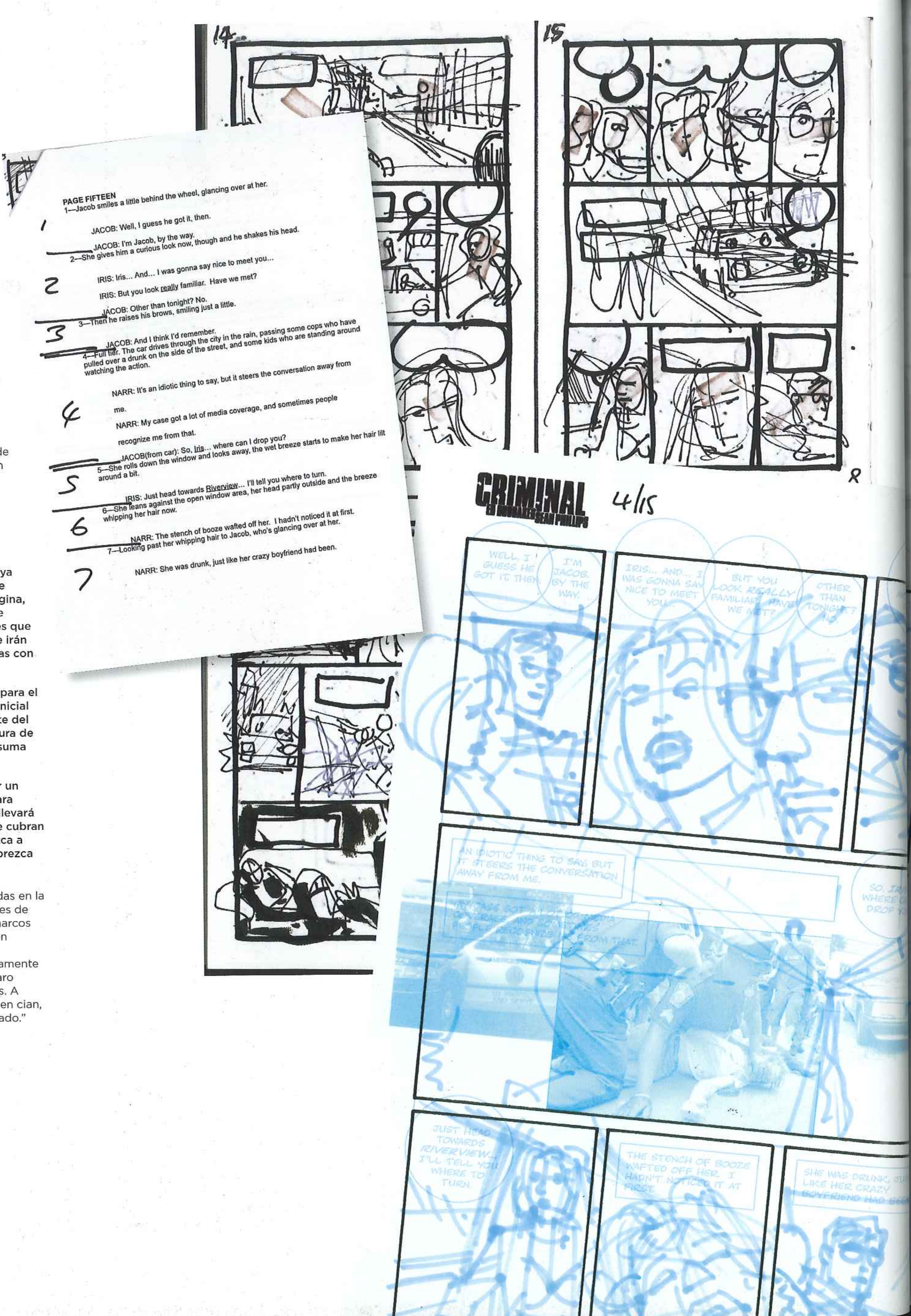
Casi todos los dibujantes empiezan el proceso de dibujar un guión elaborando esbozos pequeños y aproximados de la distribución de la página. Se llaman *thumbnails* y ayudan al dibujante a visualizar el guión, abordar cuestiones de ritmo y composición y tomar numerosas decisiones relativas a la narración y el diseño.

El tamaño y la forma de las viñetas, el recorte (de bordes/de imágenes), el encuadre y el punto de vista, las zonas negras y la fluidez de la página pueden planificarse rápidamente mediante *thumbnails*, mientras que detalles como la anatomía y la perspectiva se suelen resolver más adelante, normalmente en la hoja final.

Normalmente, bastan unos simples monigotes para diseñar la distribución, ya que suelen hacerse varios borradores de versiones alternativas para la misma página, a fin de resolver todos los problemas de distribución. En esta fase, hay dibujantes que también establecen rápidamente dónde irán las zonas negras sombreando estas áreas con un rotulador negro grueso.

A menudo, los bocadillos y las cartelas para el texto se integran también en esta fase inicial de la distribución, ya que formarán parte del diseño de página final. El orden de lectura de los bocadillos y de las imágenes es de suma importancia.

Los dibujantes inexpertos pueden dejar un "espacio muerto" demasiado escaso para estos elementos esenciales, lo que conllevará que las páginas queden abarrotadas, se cubran elementos visuales esenciales, se induzca a error en el orden de lectura y se empobrezca el diseño de página general.



PAGE FIFTEEN
1—Jacob smiles a little behind the wheel, glancing over at her.

1

JACOB: Well, I guess he got it, then.

JACOB: I'm Jacob, by the way.

2—She gives him a curious look now, though and he shakes his head.

2

IRIS: Iris... And... I was gonna say nice to meet you...

IRIS: But you look really familiar. Have we met?

JACOB: Other than tonight? No.

3—Then he raises his brows, smiling just a little.

3

JACOB: And I think I'd remember.

4—Full tier. The car drives through the city in the rain, passing some cops who have pulled over a drunk on the side of the street, and some kids who are standing around watching the action.

4

NARR: It's an idiotic thing to say, but it steers the conversation away from me.

NARR: My case got a lot of media coverage, and sometimes people recognize me from that.

JACOB(from car): So, Iris... where can I drop you?

5—She rolls down the window and looks away, the wet breeze starts to make her hair lilt around a bit.

5

IRIS: Just head towards Riverview... I'll tell you where to turn.

6—She leans against the open window area, her head partly outside and the breeze whipping her hair now.

6

NARR: The stench of booze wafted off her. I hadn't noticed it at first.

7—Looking past her whipping hair to Jacob, who's glancing over at her.

7

NARR: She was drunk, just like her crazy boyfriend had been.

➲ Tras recibir el guión para un número de *Criminal*, del guionista Ed Brubaker, Sean Phillips divide la historia en viñetas mediante una serie de borradores pequeños y rápidos *(thumbnails)*, que completa con formas para bocadillos y cartelas.

➲ Phillips crea distribuciones aumentadas en la hoja final a partir de sus *thumbnails* antes de elaborar las ilustraciones finales. "Los marcos de las viñetas y la rotulación se hacen en Illustrator y se imprimen en cian. Las distribuciones en azul se dibujan directamente en la hoja final con un rotulador azul claro observando mis referencias fotográficas. A veces añado también un fondo de foto en cian, y entonces paso directamente al entintado."















La página entintada es un diseño de un equilibrio precioso que proporciona al lector una secuencia de acontecimientos comprensible incluso antes de añadir diálogo alguno.

CRIMINAL, VOLUMEN 2, Nº 4,
ICON/MARVEL, JULIO DE 2008
La página a color terminada, tal como se publicó.















Tempo y ritmo

Parte de la labor del dibujante a la hora de planificar un cómic consiste en controlar la velocidad de la mirada del lector al observar la página, prestando atención a las partes más importantes y dramáticas de la historia e intentando frenar y acelerar la acción según convenga.

Por lo general, los mejores cómics presentan distribuciones simples y fáciles de seguir. Las páginas demasiado complicadas o de complejidad innecesaria pueden llegar a confundir y distanciar al lector, alejándolo de la idea central de la historia. No obstante, los dibujantes de cómic hábiles pueden incorporar múltiples técnicas para mejorar la percepción sin sacrificar la estructura narrativa general.

En el caso de dibujantes inexpertos, sus distribuciones pueden llegar a ser poco más que una serie de páginas con personajes que ocupan toda o gran parte de estas *(pin-up pages)* y escasas viñetas, que tienden a ser muy dramáticas, pero no cumplen el requisito principal de un cómic: narrar una historia interesante. Pueden incluirse páginas con viñetas de enorme tamaño *(splash pages)*, pero es mejor emplearlas con moderación.

















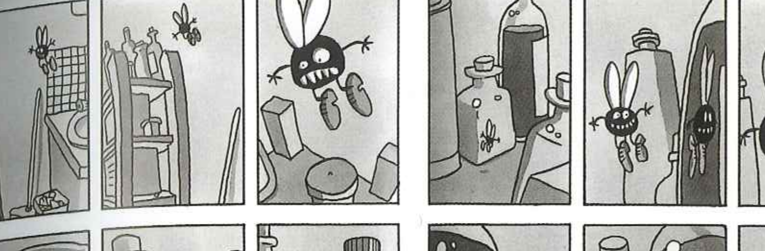

QUE NO DECAIGA

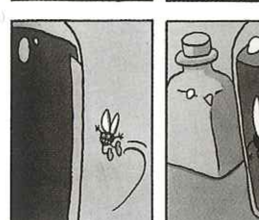
Un método para controlar la velocidad del lector consiste en variar el tamaño y la frecuencia de las viñetas. Una cuadrícula rígida, que contenga viñetas de tamaño similar, ofrece un ritmo visual regular, semejante al de un metrónomo, en el que cada viñeta representa un momento temporal similar.

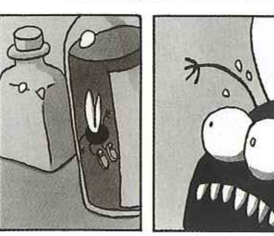
IMPACT (IMPACTO), Nº 1

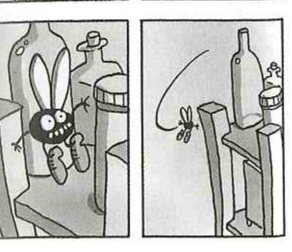
EC COMICS, 1955

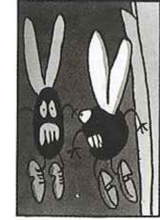
Master Race, un hito en el arte secuencial, ilustrado por Bernie Krigstein, demuestra que incluso sutiles variaciones en el tamaño de las viñetas pueden afectar el tempo de una escena. En esta secuencia cinematográfica, la víctima cae del andén en una serie de viñetas estrechas mientras el tren se aproxima lenta e inexorablemente.

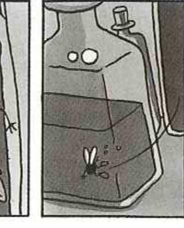


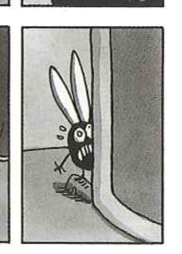










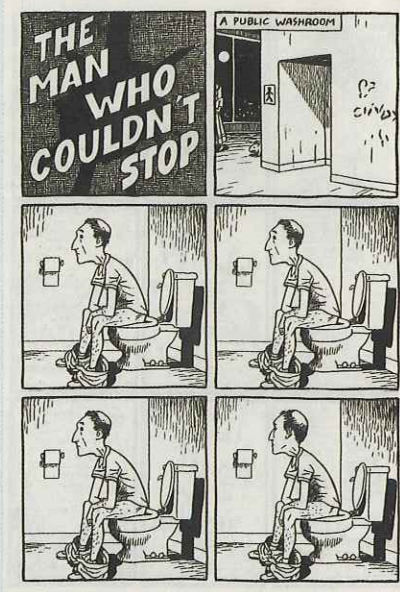


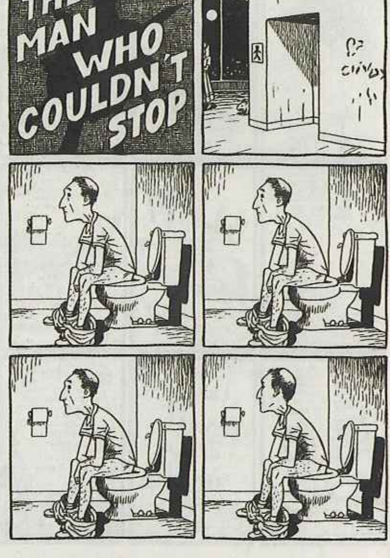
◀ LA MOUCHE (LA MOSCA)
LE SEUIL, 1995

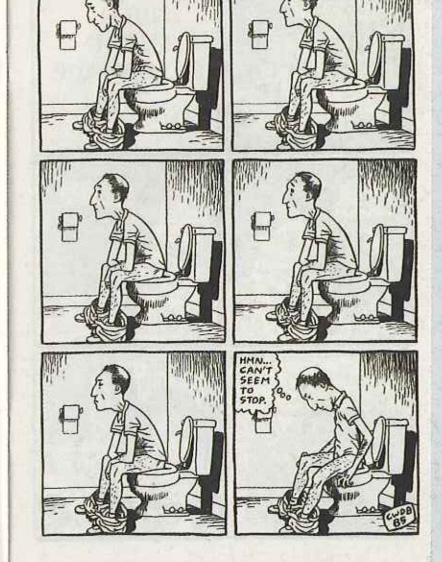
La dulce y divertida novela gráfica muda de Lewis Trondheim sigue las aventuras de una mosca común. La totalidad de la novela consiste en páginas divididas en nueve viñetas del mismo tamaño, que confiere al libro una calidad similar a la de un dibujo animado. Examinaremos más en detalle el uso de distintas estructuras de cuadrícula en el capítulo tercero.

Muchos dibujantes comparan las viñetas con tempos musicales distintos. Las viñetas grandes sugieren tempos lentos y solemnes, adecuados para escenas dramáticas; las viñetas más pequeñas aceleran el tempo y son útiles para secuencias de acción rápida. La modulación adecuada del tamaño y el número de viñetas mantienen el interés y permiten controlar la velocidad de lectura. Se suele decir que cada página debe contener entre cinco y siete viñetas, pero un dibujante con recursos dispone de muchas más opciones al alcance de la mano.









VARIAR EL TEMPO

Es interesante destacar la diferencia entre una secuencia de viñetas con imágenes similares y otra que cambie entre dos puntos de vista. En el primer caso (arriba), las viñetas repetidas transmiten una secuencia monótona e incesante, mientras que, en el segundo (izquierda), la progresión a través de cortes rápidos sugiere un tempo tenso y *staccato*.

◀ MASTER OF KUNG FU (MAESTRO DE KUNG-FU), Nº 38

MARVEL COMICS, MARZO DE 1976

El estado de calma presente en la primera viñeta, que ocupa todo el ancho de página, es truncado por varias viñetas altas, estrechas y entrecortadas. El dibujo detallado de Paul Gulacy intercala viñetas retrospectivas llenas de texto con viñetas mudas del héroe Shang-Chi (y su gato) caminando hacia el punto de vista del lector.

▲ YUMMY FUR, Nº 3
VORTEX COMICS, FEBRERO DE 1987

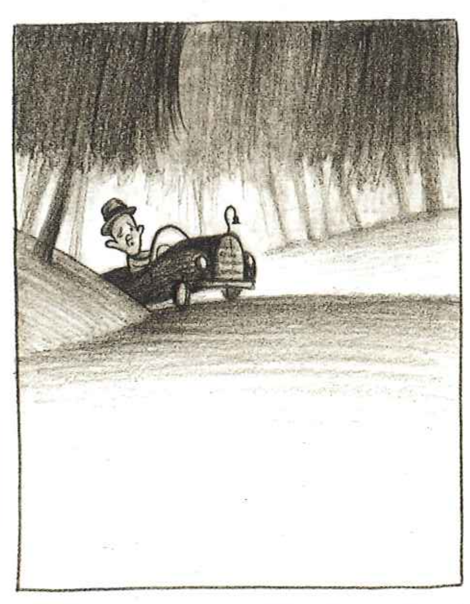
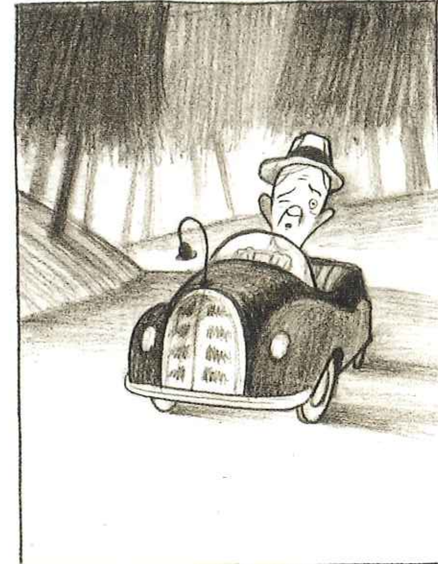
En el episodio aparentemente inconexo de la serie surrealista *Ed the Happy Clown (Ed, el payaso feliz)*, de Chester Brown, la monotonía de las actividades de higiene personal cotidianas de su personaje es acentuada por el mantenimiento del mismo punto de vista en viñetas del mismo tamaño, sin apenas cambiar de postura, preparando así el remate de la viñeta final.

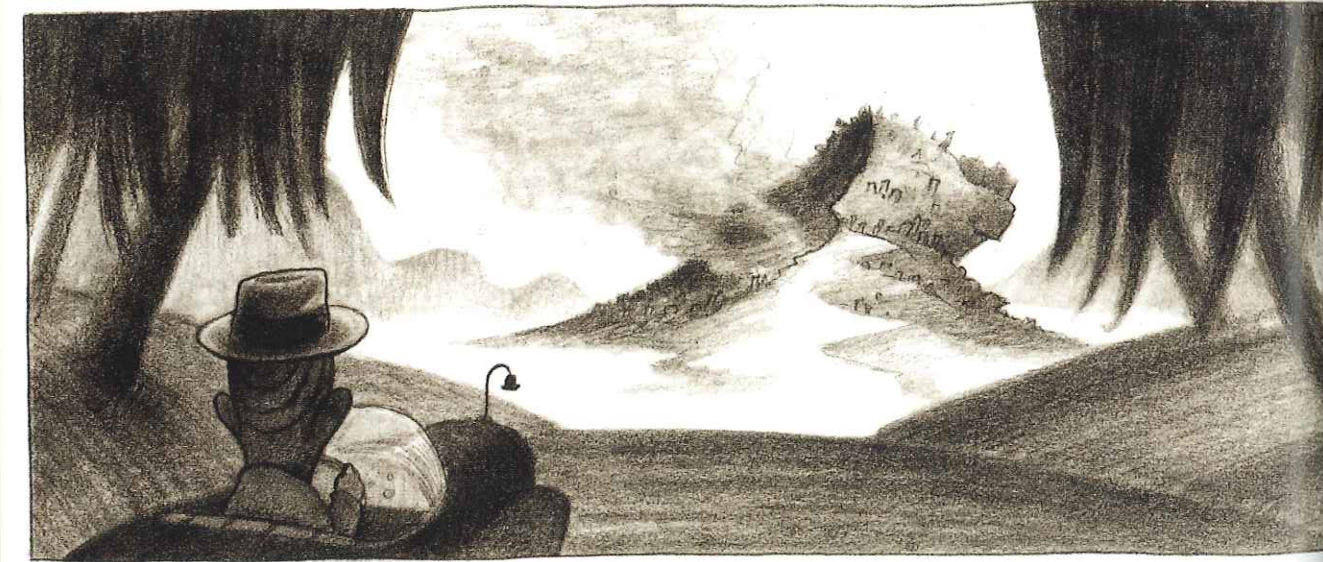
AMINORAR LA MARCHA

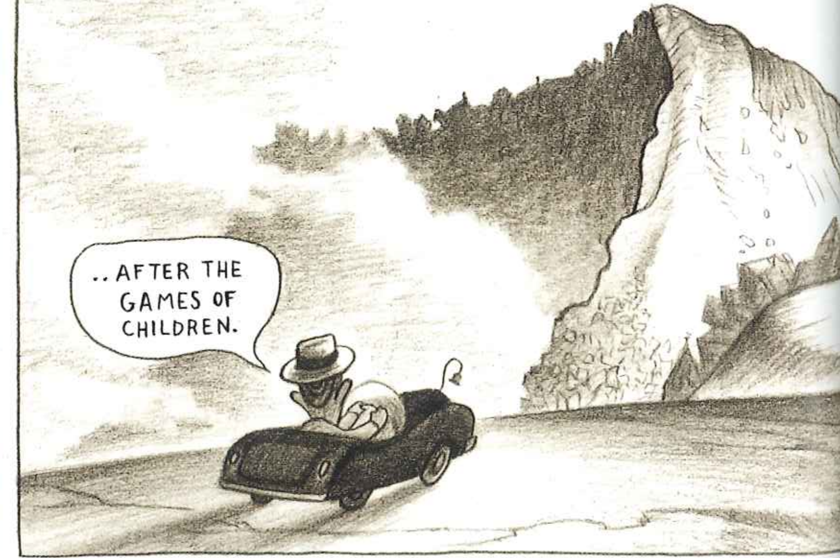
Cuando la historia exige frenar al lector, existen varias técnicas al alcance del dibujante.

Al eliminar el marco de una viñeta de la página, se reduce el tempo de forma efectiva y se invita al lector a detenerse y sumirse en el momento.



A KINGDOM OF THE WICKED (EL REINO DE LOS RÉPROBOS)

DARK HORSE BOOKS, 2004

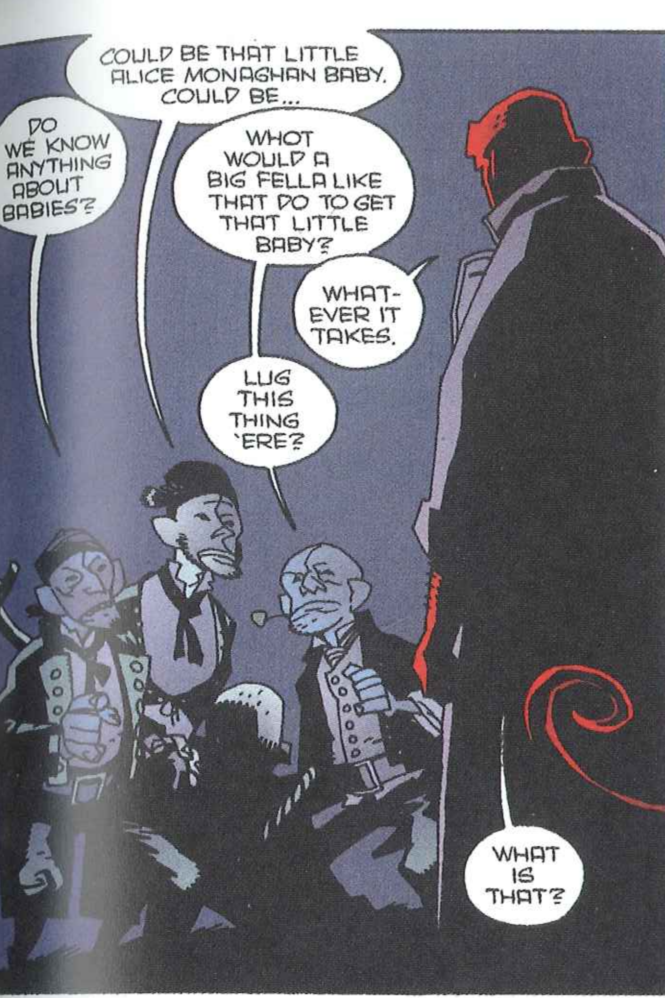
En el apasionante relato de Ian Edginton y D'Israeli, el protagonista Christopher Grahame recibe un disparo en su mente inconsciente mientras yace en la mesa de operaciones. Se destaca este momento culminante con una viñeta sin marco ni fondo en el centro de una distribución rígida de tres niveles. Se congela el momento crucial y se invita así al lector a detenerse y asimilar la trascendencia del suceso.

Puesto que lo normal es leer de izquierda a derecha, resulta natural que las figuras o vehículos se muevan en ese sentido. Cuando se invierte el movimiento a medio camino, se tiende a frenar la mirada y a animar al lector a detenerse.

B PERCY GLOOM

FANTAGRAPHICS BOOKS, 2007

En esta novela gráfica de Cathy Malkasian, el coche de Percy Gloom se dirige hacia el lector en las primeras tres viñetas. Cuando cambia el punto de vista y pasa a estar detrás del coche, en la cuarta viñeta, se detiene el impulso y se sugiere que Percy se ha parado para observar la inquietante escena que tiene enfrente. La viñeta central, que ocupa todo el ancho de página, también frena al lector y lo anima a contemplar la escena con Percy.















DETALLE DEL FONDO

Un detalle excesivo del fondo también puede aligerar el tempo narrativo. La representación de un panorama hermoso invita al lector a ralentizar la velocidad y contemplar la escena pausadamente, sobre todo si se trata de una toma de apertura, ya que lo ayuda a sumirse en la historia.

A la inversa, el prescindir del fondo permite aumentar el tempo. Por otro lado, resulta interesante destacar que muchos dibujantes limitan el nivel de detalle del fondo cuando hay mucho diálogo o narración, lo que acelera y esclarece las viñetas con más texto, ya que el lector debe centrarse en el diálogo y no en detalles del fondo que distraen.

◀ HELLBOY: THE CORPSE (HELLBOY: EL CADÁVER)

DARK HORSE COMICS, 2004

En esta secuencia de *Hellboy* rebosante de texto, algo inusual en la obra, Mike Mignola minimiza el detalle del fondo para que el lector se centre en el diálogo y las figuras.

La inserción y eliminación de fondos en las viñetas para centrar la atención en las figuras u objetos como parte de la composición de página general es otro aspecto único de los cómics. Es imposible aplicar esta técnica en otras formas de arte visual secuencial sin estilizarlas excesivamente o distraer la atención.

Marcos de viñeta y calles

CONTROL DE LOS MARCOS

La elección de los marcos de una viñeta es una decisión de diseño relacionada en gran medida con el estilo de las ilustraciones, y el dibujante puede elegir entre múltiples opciones. Tradicionalmente, los marcos siempre han encerrado la imagen dentro de la viñeta mediante una línea negra trazada con regla y calles *(gutters)* blancas a modo de separación entre viñetas.

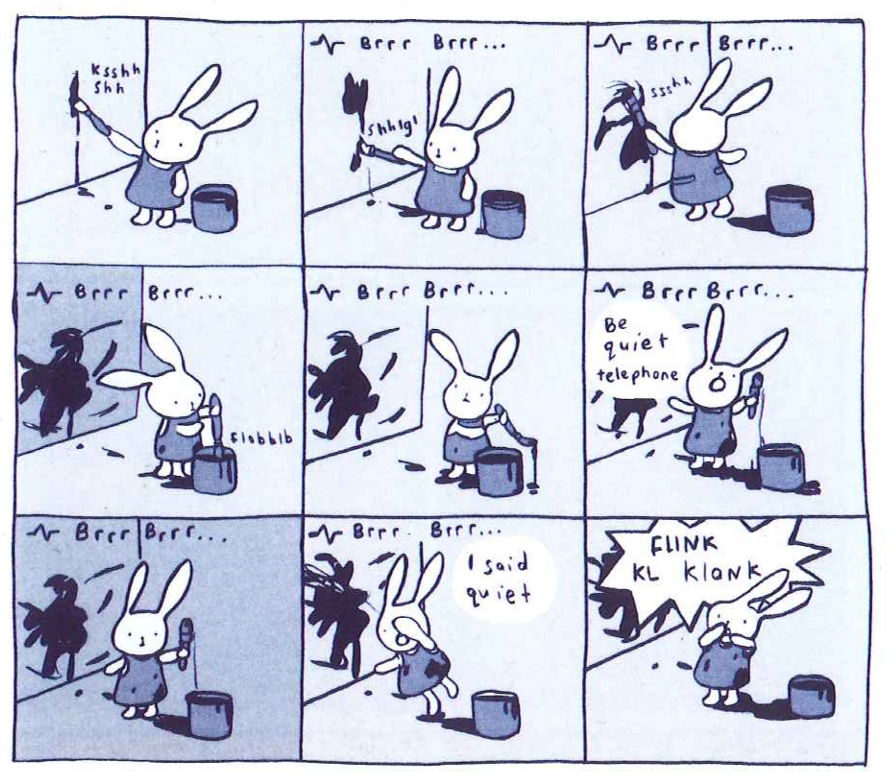
La creciente variedad de estilos en cuanto a ilustración y diseño de cómic se refiere y los enormes avances en las herramientas de diseño informático hacen que, hoy en día, el creador de cómics tenga muchas más opciones a su alcance. Trazos a mano alzada, esquinas curvas, marcos blancos, ausencia de calles e incluso la ausencia total de marcos son algunas de las opciones de las que disponen los dibujantes imaginativos.











UNLIKELY (INVEROSÍMIL)

TOP SHELF PRODUCTIONS, 2003

Los marcos a mano alzada pueden ser eficaces a la hora de reflejar el estilo del dibujante. Los marcos de viñeta y bocadillos de trazo poco firme de Jeffrey Brown cuadran con las ilustraciones garabateadas, transmiten una sensación de intimidad y honestidad y, a su vez, reflejan el marcado carácter personal del tema de sus tiras.

Hay dibujantes que simplemente dividen su página en viñetas sin calles. En tal caso, es importante tener en cuenta la distribución de toda la página y la ubicación adecuada de las zonas negras, para asegurarse de que las viñetas quedan bien definidas y separadas entre sí.

FLUFFY

JONATHAN CAPE, 2007

La deliciosa historia de Simone Lia sobre un hombre soltero y su conejito blanco se narra mediante distintas distribuciones de página y variaciones de viñetas. En esta página, Lia divide la página cuadrada en una cuadrícula de nueve viñetas sin calles, pero la simplicidad de su distribución facilita el seguimiento del orden correcto.

Los cómics de dibujo cuidado, totalmente pintados o coloreados digitalmente tienden a prescindir de los marcos de las viñetas y recurren al uso de calles blancas o bien marcos de viñeta delgados y blancos sin calle.

BIG NUMBERS, Nº 1

MAD LOVE, ABRIL DE 1990

El innovador estilo artístico pintado de Bill Sienkiewicz da vida a *Big Numbers*, la ambiciosa pero inacabada obra maestra de Alan Moore, mediante una calle blanca y delgada trazada con regla para separar las viñetas. El nivel central es una única imagen dividida conforme a una cuadrícula de doce viñetas que sugiere una panorámica lenta de izquierda a derecha. La mezcla que hace Sienkiewicz de arte impresionista y fotorrealista con un tempo metódico confiere una calidad cinematográfica a la narración.

FANTASTIC FOUR, Nº 556

MARVEL COMICS, JUNIO DE 2008

La profundidad del dibujo increíblemente detallado de Bryan Hitch y los colores espectaculares de Paul Mounts son más que suficientes para mantener la solidez de las formas de las viñetas sin necesidad de marcos.

También cabe la posibilidad de prescindir completamente de los marcos de viñeta y de las calles para diseñar la página como una "metaviñeta" (en palabras de Will Eisner), es decir, diseñar la página como una gran composición. Las viñetas sin marco pueden sugerir espacio abierto, libertad y serenidad.

THE LITTLE MAN AND OTHER STORIES

DRAWN & QUARTERLY, 1990

En *Showing Helder*, Chester Brown dibuja una tira autobiográfica y crea distribuciones de página pegando y colocando viñetas dibujadas por separado en su hoja final. Esta página, a diferencia de la que le vemos crear en la tira, no tiene marcos de viñeta ni estructura de cuadrícula.

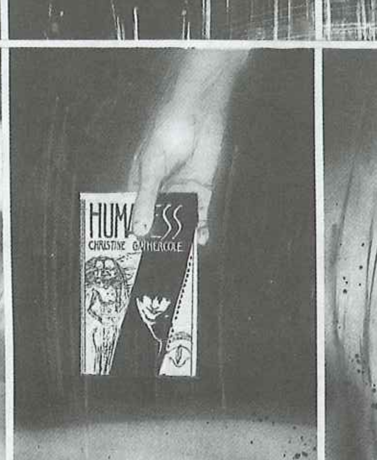
Los márgenes sinuosos o festoneados implican normalmente una secuencia de sueño o un *flashback*. No existe una convención universal sobre este aspecto, pero obviamente la técnica debería ser coherente dentro de la misma narrativa.

SKIN DEEP

FANTAGRAPHICS BOOKS, 1984

La visión escalofriante de claroscuro que nos ofrece Charles Burns en *A Marriage Made in Hell* diferencia claramente el *flashback* del presente con una simple línea ondulada en tres lados de la viñeta. Estas secuencias también cabe indicarlas con color, tal como veremos más adelante.








BEN, LOOK OUT!
MY GOD!


OH MAN. OH MAN. OH MAN. OH MAN...


I DON'T FRIGGIN' BELIEVE THIS...




NOW TO READ IT THROUGH ALL TOGETHER.


WHILE I WAS STATIONED IN THE PACIFIC OUR SHIP ENCOUNTERED AN ENEMY SNEAK ATTACK...


DURING THE BOMBING I HAD THE MISFORTUNE OF BEING NEAR A FUEL STORAGE TANK THAT EXPLODED...


WHEN I WOKE UP IN THE VETERANS HOSPITAL I FOUND OUT I HAD BEEN IN A COMA FOR EIGHTEEN MONTHS.

FORMA DE LAS VIÑETAS

Es muy común comparar la disciplina de la narración en el cómic con la de la dirección de una película o un programa de televisión. Existen ciertas similitudes, pero también numerosas diferencias. Una diferencia clara es la capacidad de cambiar el tamaño e incluso la forma de las viñetas. Los dibujantes de cómic pueden pasar de una visión panorámica rectangular que ocupe el ancho de la página a una pequeña viñeta circular de un primer plano ubicada en los márgenes adyacentes, si la historia lo requiere.



AT HOME WITH RICK GEARY
FANTAGRAPHICS BOOKS, 1984

En *Journey to Outer Earth*, Rick Geary, siempre ingenioso, muestra que es posible dibujar una secuencia con un surtido de viñetas circulares, rectangulares y romboidales.

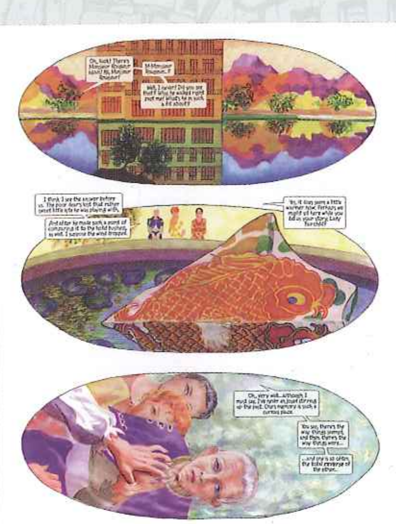
Los marcos irregulares pueden emplearse para acentuar el contenido de la viñeta, lo que resulta especialmente útil para explosiones o momentos dramáticos y sentimentales. Del mismo modo, los marcos escurridizos pueden sugerir lágrimas o un tiempo deprimente y lluvioso.





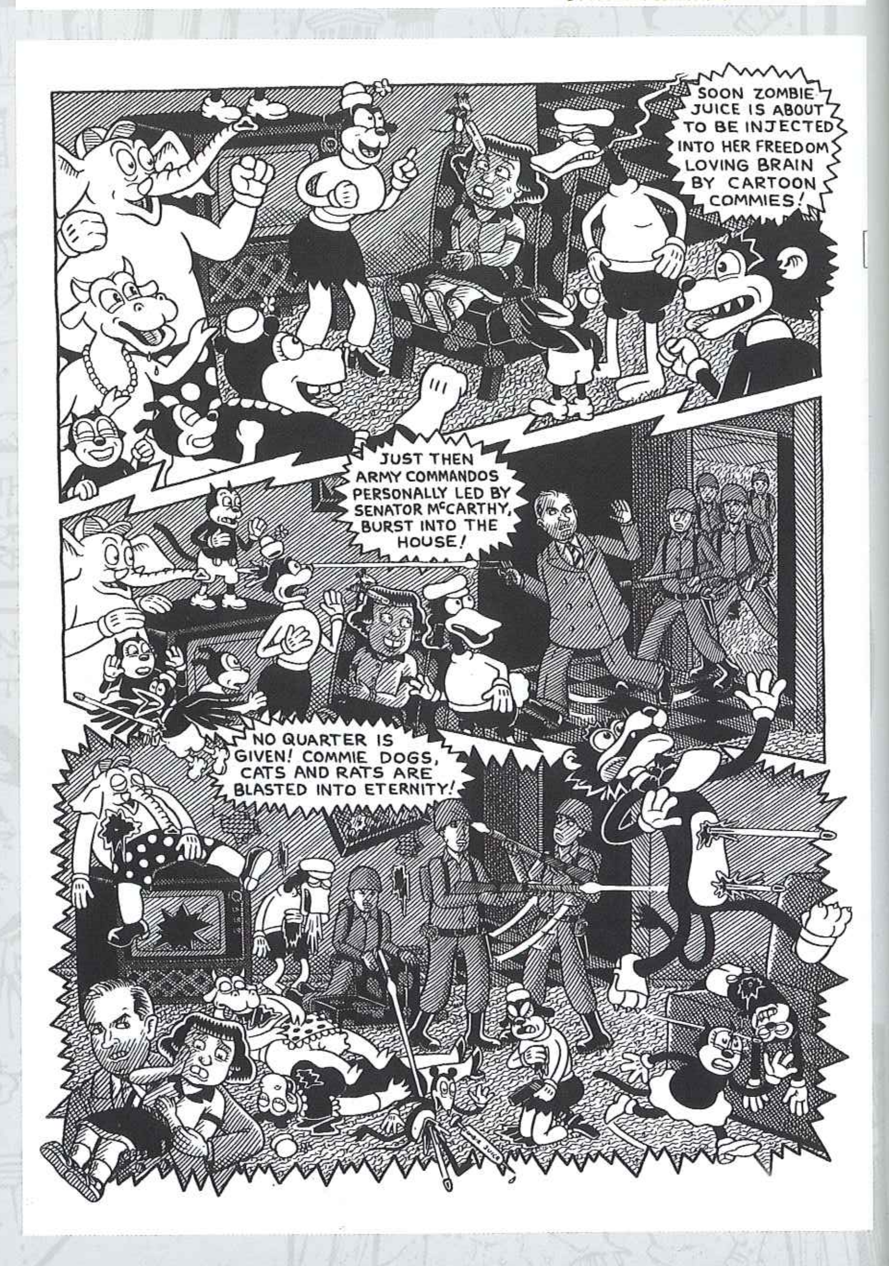
DEATH JR., Nº 3
IMAGE COMICS, 2005

Las viñetas en forma de televisor constituyen un buen método para expresar exposición, ya que es una forma reconocida universalmente. Frank Miller utilizó mucho este aparato en su esencial *Batman: The Dark Knight Returns*. Aquí, Ted Naifeh aplica la misma técnica en esta adaptación para juego de ordenador.



LOST GIRLS
TOP SHELF PRODUCTIONS, 2007

Las extraordinarias ilustraciones a color de Melinda Gebbie añaden una dimensión sensual a la obra erótica en tres volúmenes de Alan Moore, *Lost Girls*. Esta página, que consiste en viñetas ovaladas, es sólo una de las muchas distribuciones ingeniosas que se presentan en esta obra pionera.

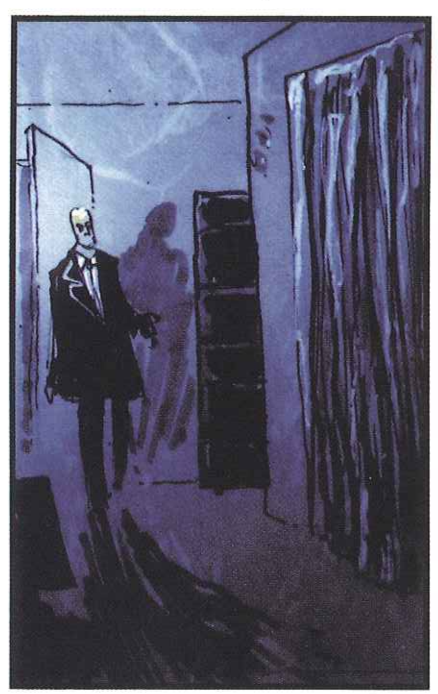


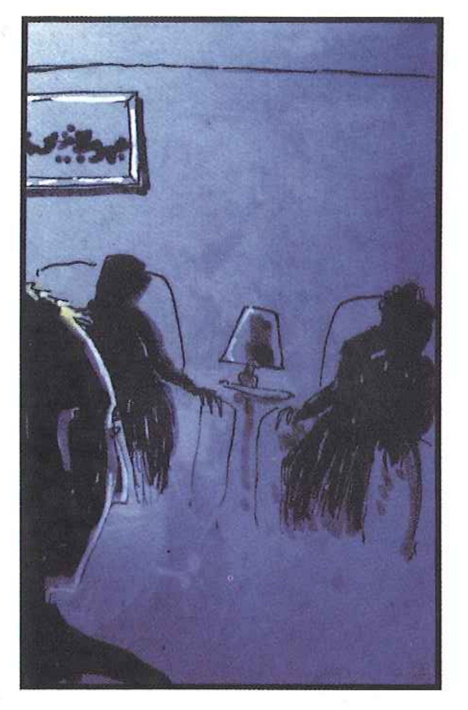
KARLA IN KOMMIELAND
RAW, VOLUMEN 2, Nº 1, 1989

No cabe duda de que los diseños de viñeta alocados e irregulares de Kim Deitch complementan a la perfección sus historias surrealistas y sus estrambóticos personajes.











SANGRAR O NO SANGRAR

El término "sangre" *(bleed)*, o la expresión "a sangre", se emplea cuando la ilustración se extiende más allá del borde perfilado de la página, en vez de quedar recluida en el marco de las viñetas.

Los cómics de superhéroes modernos suelen dibujarse a sangre completa *(full bleed)* en cada página, es decir, que el dibujo se extiende hasta los tres bordes y la calle, lo que a veces puede ser bastante abrumador e impedir que las ilustraciones respiren.

Los dibujantes más contenidos emplean la sangre con mayor moderación, ocasionalmente en alguna página, o bien en una única viñeta en ciertas páginas cuando la historia requiere un impacto adicional.

◀ FELL, Nº 9

IMAGE COMICS, ENERO DE 2008

Para *Fell*, cómic con guión de Warren Ellis, Ben Templesmith añade una variación interesante a la cuadrícula de nueve viñetas permitiendo que algunas viñetas que ocupan todo un nivel y el ancho de la página vayan a sangre a cada lado de la página, mientras que las viñetas del nivel central mantienen el complemento de las calles.

▼ FINDER: KING OF THE CATS

LIGHTSPEED PRESS, 2001

La fantasía épica de Carla Speed McNeil, *Finder*, mezcla una variedad de diseños de viñeta, con sangre hasta los cuatro bordes de la página, para maximizar la naturaleza expansiva de los paisajes y las escenas de fauna y flora.



Composición y diseño dentro de la viñeta

COMPOSICIÓN DE LAS IMÁGENES

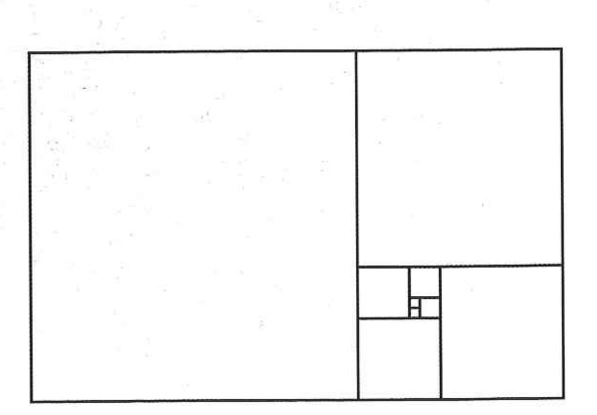
La función principal de la viñeta es la comunicación. Los distintos elementos de la historia deben combinarse dentro de la viñeta de un modo claramente comunicativo. El dibujante es el encargado de decidir cuál debe ser el elemento central de la viñeta.

El dibujante también debe decidir cómo reducir la composición al modo más simple y efectivo de transmitir la información necesaria para que la historia avance.

Un buen diseño facilita la legibilidad y aumenta el atractivo de la viñeta. Los cómics son un medio visual, pero las florituras decorativas y otras delicias visuales nunca deberían prevalecer sobre la presentación de una imagen clara e inequívoca. Lo ideal es que el dibujante busque un equilibrio entre ambos aspectos y cree una imagen de estética atractiva y fácil comprensión en su estilo característico.

Un personaje situado simétricamente en el centro de la viñeta puede ser muy dramático, pero una ubicación céntrica continuada puede llegar a ser aburrida y poco imaginativa con rapidez. Al variar la composición dentro de una secuencia, se consigue mantener el interés con mayor facilidad.



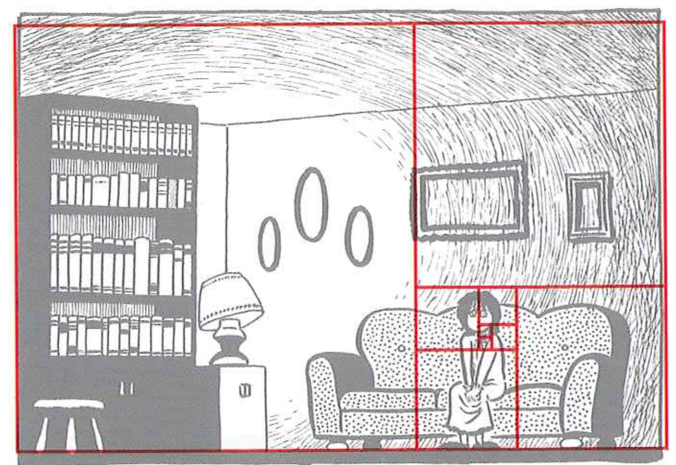


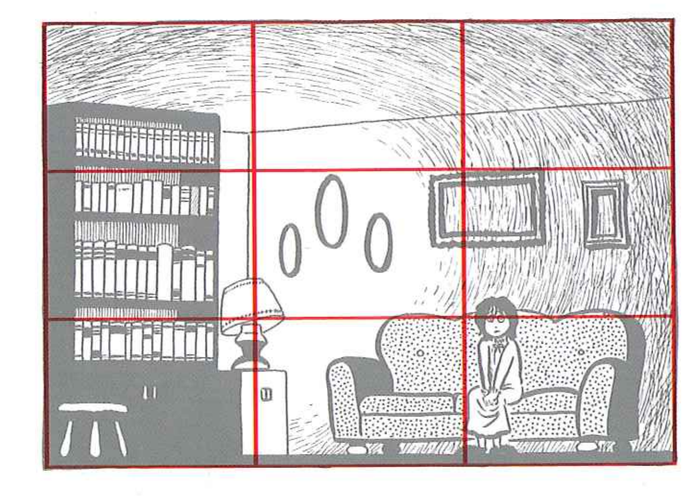
LA SECCIÓN ÁUREA Y LA REGLA DE LOS TERCIOS

La sección áurea, conocida por los artistas del Renacimiento como la divina proporción, consiste en un rectángulo cuyos lados se ajustan a la razón áurea, aproximadamente 1:1,618.

Si se dibuja un cuadrado dentro de un rectángulo de la divina proporción, se crea un rectángulo más pequeño con las proporciones exactas del original, y cabe seguir dividiendo rectángulos indefinidamente.

Si el dibujante sitúa los elementos de una imagen conforme a la sección áurea, creará una composición armoniosa y equilibrada.





LOVE & ROCKETS: HEARTBREAK SOUP (LOVE & ROCKETS: SOPA DE GRAN PENA)

FANTAGRAPHICS BOOKS, 1985

En esta viñeta de *Heartbreak Soup*, obra fundamental de Gilbert Hernández, se enfatiza la soledad de Carmen mediante la composición de la viñeta. Al superponer el rectángulo áureo, se constata que la viñeta se ajusta casi con exactitud a la razón áurea y el cuerpo y la cabeza de Carmen se sitúan en los lugares más armoniosos posibles.

La razón áurea aparece frecuentemente en la naturaleza, por ejemplo en las proporciones del cuerpo humano, en el ADN y en el sistema solar, y presenta relaciones con las matemáticas como la sucesión de Fibonacci y el pentagrama. Se ha utilizado frecuentemente en disciplinas como la música, el arte y la arquitectura. No sorprende, por tanto, que la sección áurea se haya imbuido de cualidades místicas.

Curiosamente, la página de cómic estadounidense estándar se ajusta a la sección áurea: la típica estructura de cuadrícula de tres niveles divide la forma rectangular de la página en proporciones de la sección áurea.

Una versión improvisada de la sección áurea es la "regla de los tercios", una técnica que sugiere que un rectángulo de cualquier proporción puede dividirse en nueve partes iguales y el posicionamiento o la alineación de elementos de la composición, como figuras u objetos, dentro de los sectores crea, teóricamente, una composición agradable y equilibrada.

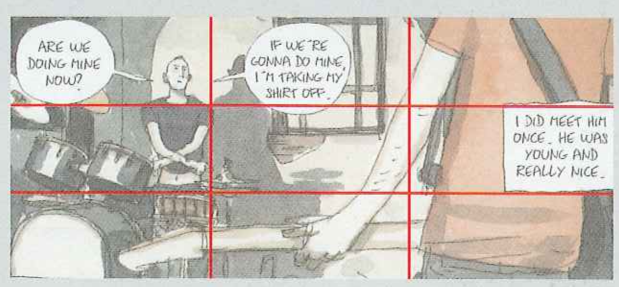
GARAGE BAND, ***FIRST SECOND, 2007***
En *Garage Band*, de Gipi, la composición en esta viñeta está cubierta con una cuadrícula de tres por tres. Muchos de los elementos de la imagen encajan perfectamente dentro de una o más de las secciones, especialmente los bocadillos y cartelas.

La facilidad natural de Jack Kirby para el diseño queda patente al analizar su obra. Estas viñetas de *Fantastic Four* Nº 87 (Marvel Comics, junio de 1969) muestran la perfección con la que sus composiciones se ajustan a la regla de los tercios.

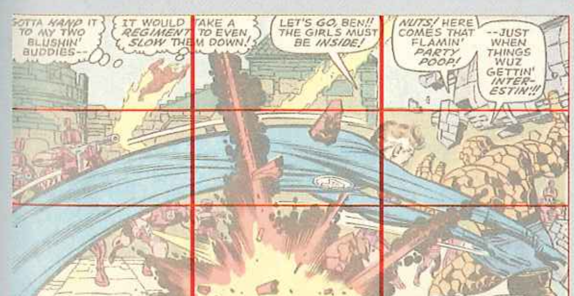
Dividir la viñeta de Gilbert Hernández en nueve secciones también nos permite analizar perfectamente la composición. Cabe destacar cómo la lámpara de mesa está en armonía con la figura sentada. Este sistema permite estudiar cualquier viñeta, imagen o fotografía.

Aunque pueda parecer muy enrevesado y complejo, gran parte de este proceso se consigue de forma intuitiva gracias al sentido natural de la composición y el diseño que posee el dibujante.

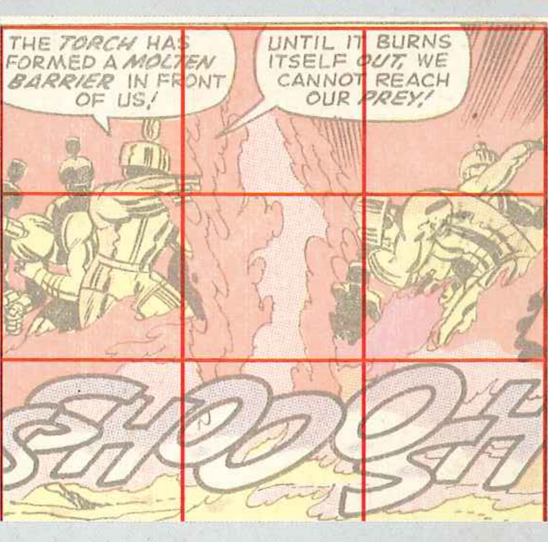

ARE WE DOING MINE NOW?
IF WE'RE GONNA DO MINE, I'M TAKING MY SHIRT OFF.
I DID MEET HIM ONCE. HE WAS YOUNG AND REALLY NICE.


ARE WE DOING MINE NOW?
IF WE'RE GONNA DO MINE, I'M TAKING MY SHIRT OFF.
I DID MEET HIM ONCE. HE WAS YOUNG AND REALLY NICE.

GOTTA *HAND* IT TO MY TWO BLUSHIN' BUDDIES--
IT WOULD TAKE A *REGIMENT* TO EVEN *SLOW* THEM DOWN!
LET'S GO, BEN!! THE GIRLS MUST BE *INSIDE!*
NUTS! HERE COMES THAT FLAMIN' *PARTY POOP!*
--JUST WHEN THINGS WUZ GETTIN' *INTER-ESTIN!!!*


GOTTA HAND IT TO MY TWO BLUSHIN' BUDDIES--
IT WOULD TAKE A REGIMENT TO EVEN SLOW THEM DOWN!
LET'S GO, BEN!! THE GIRLS MUST BE INSIDE!
NUTS! HERE COMES THAT FLAMIN' PARTY POOP!
--JUST WHEN THINGS WUZ GETTIN' INTER-ESTIN!!!


THE *TORCH* HAS FORMED A *MOLTEN BARRIER* IN FRONT OF US!
UNTIL IT BURNS ITSELF *OUT,* WE CANNOT REACH OUR *PREY!*
SHOOSH


THE *TORCH* HAS FORMED A *MOLTEN BARRIER* IN FRONT OF US!
UNTIL IT BURNS ITSELF *OUT,* WE CANNOT REACH OUR *PREY!*
SHOOSH

Punto de vista: encuadre, planos y ángulos de cámara

El marco de la viñeta dicta el punto de vista del lector y le obliga a contemplar la escena del modo en que lo establece el dibujante. El dibujante controla el recorte, la proximidad y el ángulo de visión, e intenta dirigir la mirada del lector hacia el foco de la viñeta mediante diversos recursos de composición y encuadre.

ENCUADRE DE LA TOMA: TERMINOLOGÍA CINEMATOGRÁFICA

El punto de vista del lector se describe, por lo general, mediante terminología cinematográfica: primer plano, plano americano, etc. No cabe duda de que el cine y los cómics son formas artísticas distintas y cada una tiene sus virtudes y defectos. No obstante, aun a riesgo de insinuar que los cómics son el hermano pobre del cine, y en aras de la claridad, se han seguido las convenciones terminológicas habituales sobre "tomas cinematográficas".

Una simple toma de apertura al inicio de un cómic, capítulo o página puede "fijar la escena" y transmitirle al lector una sensación de lugar, tiempo, estado de ánimo y entorno.

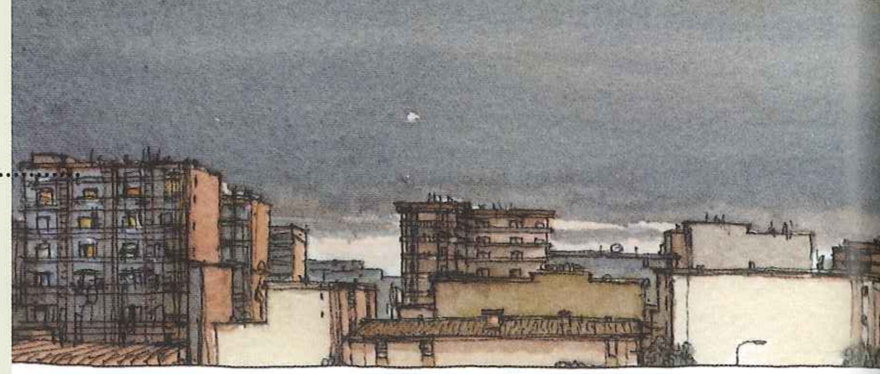
A menudo se trata de una escena exterior, que a continuación pasa a una toma de apertura secundaria interior que, además de identificar el escenario, define la posición relativa de los personajes respecto al entorno y entre ellos.

Una vez el lector ya ha asimilado esta información, el dibujante puede pasar sin problema a planos medios y primeros planos, pues las relaciones espaciales entre los personajes ya han quedado establecidas.

Normalmente, un plano entero hace referencia a un punto de vista panorámico o de ancho similar, pero no tiene por qué aparecer al inicio de una secuencia, sino que se puede introducir en cualquier punto pertinente de la narrativa, quizá para mostrar acción según el contexto o al final de una secuencia, a medida que la cámara se aleja. Este tipo de plano puede darle cierto aire de distancia u observación remota a la escena.

Un plano americano suele enmarcar a uno o más personajes de cuerpo entero y muestra el lenguaje corporal, acercando así al lector a la acción y permitiendo que se identifique con el protagonista.

Los primeros planos pueden llenar la viñeta con un personaje de hombros hacia arriba, centrarse en una cara o incluso fijarse simplemente en un ojo. Este tipo de plano es ideal para describir expresiones faciales y sumir así al lector en el contenido emocional de la historia.









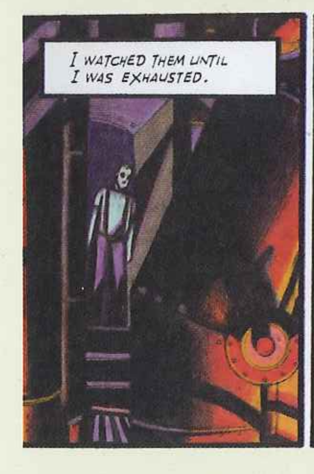


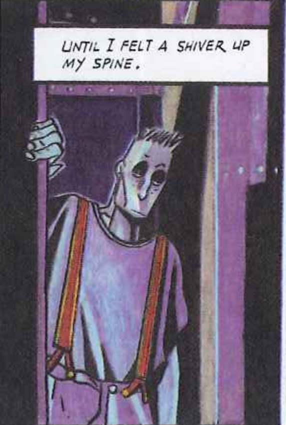
GARAGE BAND, *FIRST SECOND, 2007*

Toma de apertura
En la primera viñeta, el evocador estilo en acuarela de Gipi sitúa al lector inmediatamente en un barrio desfavorecido.

Plano americano
La segunda viñeta conduce al lector al interior de uno de los pisos, en el que se presenta a tres personajes.

Primer plano
Se ve al protagonista de la tira en primer plano y se invita al lector a que se identifique con él.







FIRES
CATALAN COMMUNICATIONS, 1984

Una secuencia de tres viñetas de *Fires*, la proeza pintada casi abstracta de Lorenzo Mattotti. La cámara se acerca de forma progresiva y pasa de un plano entero a un plano americano y finalmente a un primer plano.

Mediante el uso con criterio de una mezcla de planos enteros, planos americanos y primeros planos, el dibujante es capaz de crear un diseño de página mucho más interesante.



ÁNGULOS DE CÁMARA

El dibujante de cómic tiene potencialmente un número ilimitado de puntos de vista a su alcance tan sólo con modificar el ángulo y el *zoom* en cada viñeta si así lo desea, aunque, en la práctica, rara vez resulta efectivo o necesario.

Normalmente, lo que mejor funciona es limitar la variedad de ángulos de cámara al mínimo justo y necesario, y de este modo cualquier cambio drástico en el punto de vista, si se utiliza con moderación, causa mayor impacto.

Una escena familiar sombría, por ejemplo, funcionará mejor con un punto de vista constante a la altura de los ojos, mientras que las escenas de acción dinámicas mejorarán con una variación extrema del punto de vista.

Algunos ángulos de cámara pueden destacar puntos concretos de la historia. Un contrapicado puede enfatizar la altura de un monstruo gigante o de un edificio alto, mientras que un picado es ideal para hacer un barrido de paisajes. Inclinar la cámara puede crear una cierta sensación de inquietud y desorientación.

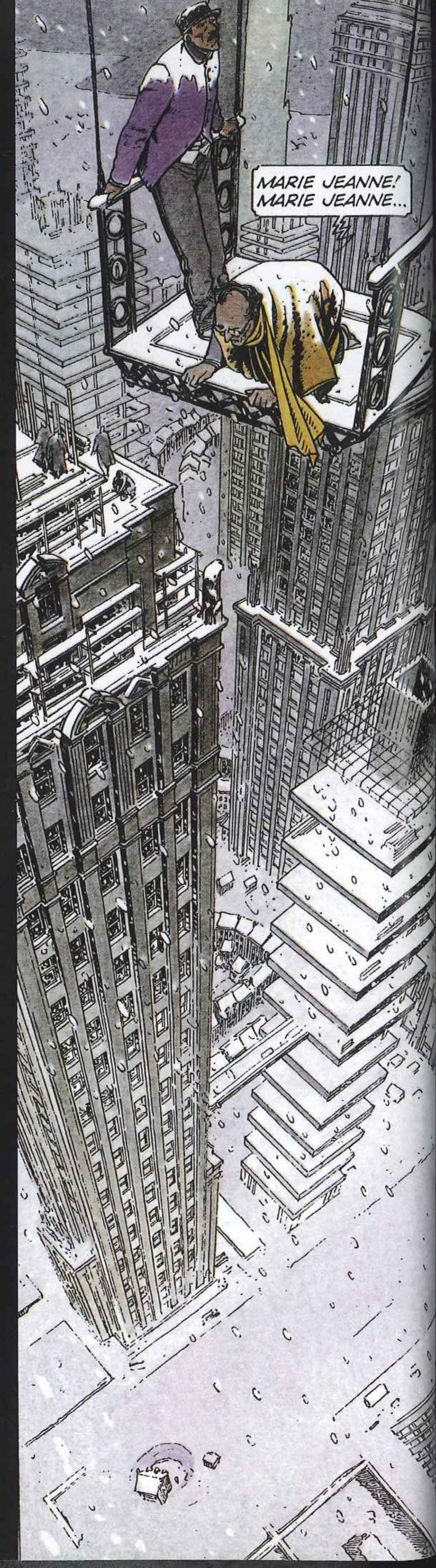
Para no entusiasmarse demasiado con los primeros planos y los planos americanos, Eddie Campbell propone que "los dibujantes se aseguren de que incluyen un par de pies en cada página".

◀ NOTES FROM A DEFEATIST (APUNTES DE UN DERROTISTA)

FANTAGRAPHICS BOOKS, 2003

Joe Sacco combina un efecto de objetivo ojo de pez distorsionado con una perspectiva en picado para conseguir un efecto fantástico y transmitir el ambiente claustrofóbico de un bar abarrotado.





▲ MARVEL ZOMBIES, Nº 3

MARVEL COMICS, ABRIL DE 2006

Este ángulo de cámara dramático, ilustrado por Sean Phillips, acentúa la altura de Galactus, que es mucho más alto que el grupo de zombis superhéroes.

▶ CITIES OF THE FANTASTIC: BRÜSEL (LAS CIUDADES OSCURAS: BRÜSEL)

NBM, 1992

Un plano picado espectacular de la ciudad, ilustrado con gusto exquisito por François Schuiten en esta viñeta de su novela gráfica.

ENFOQUE: RECURSOS DE ENCUADRE PARA GUIAR LA MIRADA

La mirada del lector debe llevarse hacia el foco de la viñeta mediante técnicas variadas conocidas como recursos de encuadre.

El encuadre, en este sentido, no debería confundirse con el encuadre mismo de la viñeta mediante ángulos de cámara y puntos de vista, ni tampoco con el marco de la viñeta.

El dibujante siempre debería intentar dirigir la atención del lector hacia la parte más importante de la composición de la viñeta. Los diseños de viñeta relativamente sencillos pueden contener tan sólo un primer plano del punto de interés.

Las distribuciones más complejas pueden contener elementos que apunten o rodeen el foco, para que guíen la mirada hacia él.

Los recursos de encuadre, entre los que encontramos capas voraginosas, líneas de perspectiva resplandecientes, ventanas y entradas e incluso bocadillos, pueden captar la atención del lector y dirigirla hacia el foco principal de la imagen.

◀ THE MAGICIAN'S WIFE
(LA MUJER DEL MAGO)
CATALAN COMMUNICATIONS, 1987

En esta inquietante viñeta de la novela gráfica de François Boucq y Jerome Charyn, las líneas de perspectiva resplandecientes conducen la mirada hacia una figura misteriosa sentada en el banco de un parque.

▼ A SMALL KILLING
(UN PEQUEÑO ASESINATO)
DARK HORSE COMICS, 1991

En esta viñeta, las sábanas blancas tendidas que ondean al viento guían la mirada hacia la triste figura de Timothy Hole.

▼▼ A CONTRACT WITH GOD
(UN CONTRATO CON DIOS)
W. W. NORTON, 1978

Will Eisner encuadra literalmente dos personajes a través de las ventanas de un edificio. El marco de las ventanas sirve de viñeta y de recurso de encuadre al mismo tiempo.





Manchas negras

Este curioso término hace referencia a la práctica de colocar zonas en negro en la página. Este recurso se emplea para ayudar a la narración simplificando composiciones complejas.

Las zonas negras sólidas pueden marcar la dirección de la luz indicando las zonas de sombra y dar una sensación de profundidad. Las sombras fuertes de una única fuente de luz ayudan a dar forma y dimensión a las figuras y objetos.

Una buena colocación de dichas zonas ayuda a definir elementos del fondo y del primer plano, a separar visualmente figuras diferentes y a dirigir la mirada hacia el foco.

La mirada del lector se dirige de forma natural a las zonas con mayor contraste, y el dibujante, sabiéndolo, puede aprovecharlo y organizar formas negras para guiar el movimiento de la mirada del lector por toda la página.

Por otro lado, la introducción de manchas negras puede crear estados de ánimo y ambiente, añadir equilibrio y estabilidad, y servir como recurso de encuadre dirigiendo el ojo hacia el foco de la imagen.

KICKBACK, *DARK HORSE, 2006*

© 2008 DAVID LLOYD. WWW.LFORLLOYD.COM

El uso que David Lloyd hace de las zonas negras queda patente en sus obras, desde *V for Vendetta*, su celebrada colaboración con Alan Moore, hasta su novela gráfica de género negro *Kickback*.

"El uso de zonas negras para ayudar a fortalecer la composición de una página es algo que normalmente solo hago en ilustraciones en blanco y negro, o en ilustraciones en blanco y negro diseñadas para color que pueden llegar a sufrir en un proceso técnico posterior, porque garantiza que la página funcionará desde un punto de vista artístico, le pase lo que le pase en manos de otro. En esta página, sin embargo, no se precisó este mecanismo de seguridad, porque el proceso técnico de la aplicación del color en *Kickback* era responsabilidad mía. Pero cuesta deshacerse de las viejas costumbres."

Muchos dibujantes esbozan sus zonas negras, en la fase de *thumbnails*, con marcadores gruesos para marcar las áreas concretas. Así se garantiza el equilibrio y se resuelven cuestiones de narración ajustando las formas para que creen un diseño satisfactorio desde un punto de vista gráfico.

Se puede analizar las páginas bien diseñadas para decidir sobre la colocación de zonas negras entrecerrando los ojos simplemente, de manera que se ignore el detalle y el dibujo. Las principales zonas negras deberían hacerse patentes y destacar así el equilibrio y diseño de la página.

CLAROSCURO

Las zonas negras de gran tamaño pueden conferir una dramática sensación de género negro a la escena. Si se extrema, la técnica de aplicación de blancos y negros compactos, con pocos grises y zonas sombreadas o sin ellos, se denomina "claroscuro".

Creado originalmente por los pintores del Renacimiento, Rembrandt entre ellos, este gran contraste entre claro y oscuro se utiliza para la representación de objetos tridimensionales, en la que sólo la forma de las sombras contundentes aporta pistas sobre la forma.

Muchos dibujantes de cómic geniales, como los grandes Alex Toth, José Muñoz, Frank Miller, Paul Grist y el creador de *Hellboy*, Mike Mignola, han utilizado esta técnica con gran provecho.

TORPEDO 1936

CATALAN COMMUNICATIONS, 1984

El empleo del blanco y el negro de Alex Toth es legendario. En esta secuencia de seis viñetas, sin el beneficio del color o la generación por ordenador (aparte de unas pocas líneas), solo utiliza tinta negra para sugerir sombras o formas. No obstante, todas las composiciones de viñeta son claras e inequívocas, el diseño es atractivo y está bien equilibrado, y la narración es de fácil comprensión.

EPILEPTIC (EPILÉPTICO, O LA ASCENSIÓN DEL GRAN MAL)

PANTHEON, 2002

La enorme autobiografía de 350 páginas de David B emplea un estilo artístico de claroscuro especialmente oscuro para seguir la lucha de su familia contra la enfermedad de su hermano, mientras el autor mismo se recluye en un fantástico mundo surrealista de ensueño.





HELLBOY: THE CORPSE

DARK HORSE COMICS, 2004

Mignola es considerado uno de los mejores narradores y diseñadores del sector del cómic, y utiliza de forma exquisita grandes zonas negras y sombras profundas para modular el tempo, la composición y el diseño.

Mediante el contraste entre el oscuro cielo nocturno y el fuego vivo, Mignola amplifica la tensión y el drama sobrenatural maximizando las zonas de negro puro.

Mignola ha manifestado que el proceso de elaboración del argumento, el diseño y la resolución de los detalles de la narración son la parte más divertida del proceso, mientras que el dibujo final es "un auténtico rollo".















Técnicas y trucos narrativos

A muchos creadores les gusta adaptar algunas técnicas cinematográficas, más allá de las que ya se han mencionado, a la forma artística del cómic. Entre ellas se incluyen el seguimiento *(tracking)* y el movimiento panorámico *(panning)*, la división de panel y el paso del tiempo.

TRACKING Y *PANNING*

El *tracking* y el *panning* forman una técnica que imita el movimiento de una cámara, por ejemplo, siguiendo a un personaje que camina por la página de izquierda a derecha o simplemente recorriendo un paisaje.

◗ CAPTAIN AMERICA, Nº 111

MARVEL COMICS, FEBRERO DE 1969

Jim Steranko fue un innovador del mundo del cómic a finales de la década de 1960. Sus elegantes diseños, con una clara influencia de técnicas cinematográficas contemporáneas y tendencias publicitarias, infundieron nuevo aliento al sector.

Cuando el Capitán América elige a Bucky para entrenarlo como superhéroe, Steranko divide el nivel inferior en cuatro viñetas para exprerar el movimiento en la exhibición gimnástica de Cap.

De este modo, se sugiere al lector que la "cámara" (el punto de vista definido por el marco de la viñeta) sigue la figura de Rogers de izquierda a derecha a medida que salta el potro y da una voltereta.

Nótese que las distintas posturas del Capitán América no quedan limitadas a una única viñeta, sino que coinciden en las adyacentes, con lo que se crea una transición sin obstáculos y una sensación de movimiento.

◗◗ THE ADVENTURES OF LUTHER ARKWRIGHT (LAS AVENTURAS DE LUTHER ARKWRIGHT)

DARK HORSE COMICS, 1989

En su primera obra relevante, Bryan Talbot ya experimentaba con técnicas cinematográficas. En esta página de su serie *Luther Arkwright*, el protagonista camina de izquierda a derecha en viñetas sucesivas, pero el fondo se mantiene constante. Aunque con ello se imita el modo en que una cámara seguiría el movimiento de la figura, la visión conjunta de las tres viñetas crea un efecto gráfico unificado, ligeramente distinto al que se conseguiría en el cine.













TÉCNICAS DE DIVISIÓN DE PANEL

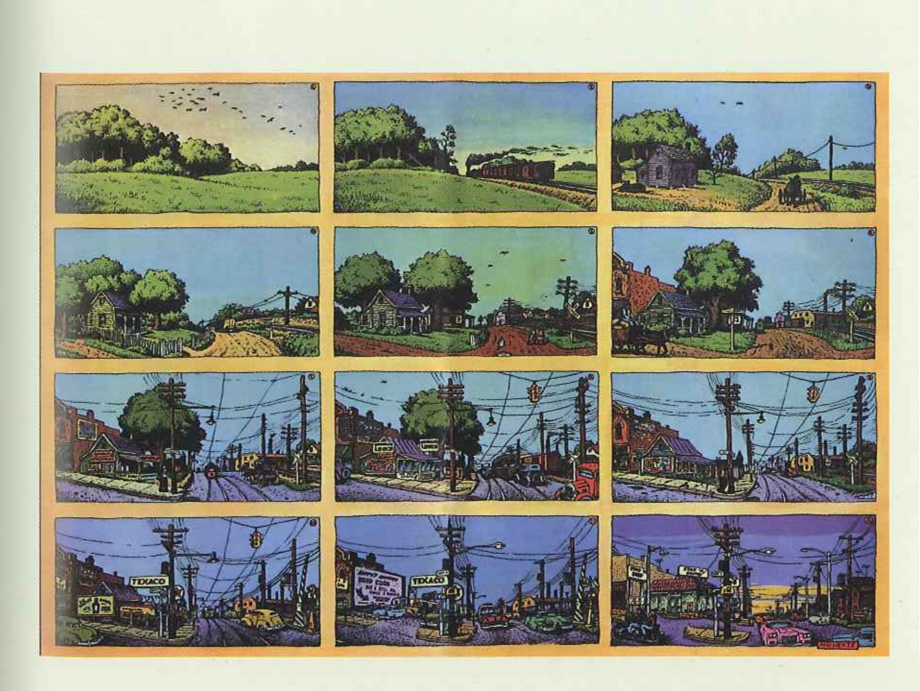
Esta técnica implica dividir un panel en una serie de secciones, a menudo con un personaje en movimiento por la página (casi seguro de izquierda a derecha), lo cual crea la impresión de que la cámara sigue al personaje y recorre su trayectoria.

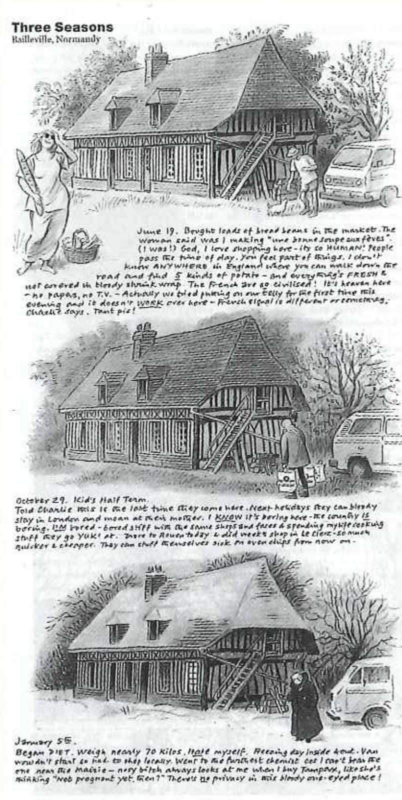
En estos interesantes ejemplos, la "cámara" sigue el movimiento de los personajes en más de una dirección, en el espacio y en el tiempo. Al lector se le da a elegir qué viñetas leer primero, o más bien se le invita a contemplar toda la página como una composición única, lo que resulta imposible de conseguir en el cine.

◆ GASOLINE ALLEY, *1934*
Las páginas dominicales de Frank King solían ser experimentales; en esta, unos cuantos niños se acercan y suben al tejado de una casa. La secuencia se lee de izquierda a derecha, pero anticipa un nivel de compromiso del lector ya que el tiempo transcurrido entre viñetas varía enormemente: tres minutos entre la primera y la segunda, por ejemplo.

◆ PALOOKA-VILLE, Nº 19
DRAWN & QUARTERLY, 2008

Con una clara influencia de King, Seth adopta un punto de vista isométrico similar. Las viñetas de esta página forman una secuencia de más fácil seguimiento, ya que sólo presenta un personaje que avanza por la página de un modo más lógico, pero el diseño es igualmente hermoso.





PASO DEL TIEMPO

El tiempo transcurrido entre dos viñetas adyacentes puede ser de una fracción de segundo, un minuto, varios días o incluso algunos años.

◆◆ A SHORT HISTORY OF AMERICA (BREVE HISTORIA DE AMÉRICA)
KITCHEN SINK PRESS, 1979

Robert Crumb utiliza la misma técnica en su tira cómica, de diseño y dibujo maravillosos, sobre la cara cambiante de la América rural. En este caso, transcurren muchos años entre cada viñeta.

◆ GEMMA BOVERY
PANTHEON, 2005

En este ejemplo de *Gemma Bovery*, de Posy Simmonds, el punto de vista se repite pero las estaciones cambian, y así se indica que han pasado muchos meses entre una viñeta y la siguiente.

REPETICIÓN DEL PUNTO DE VISTA

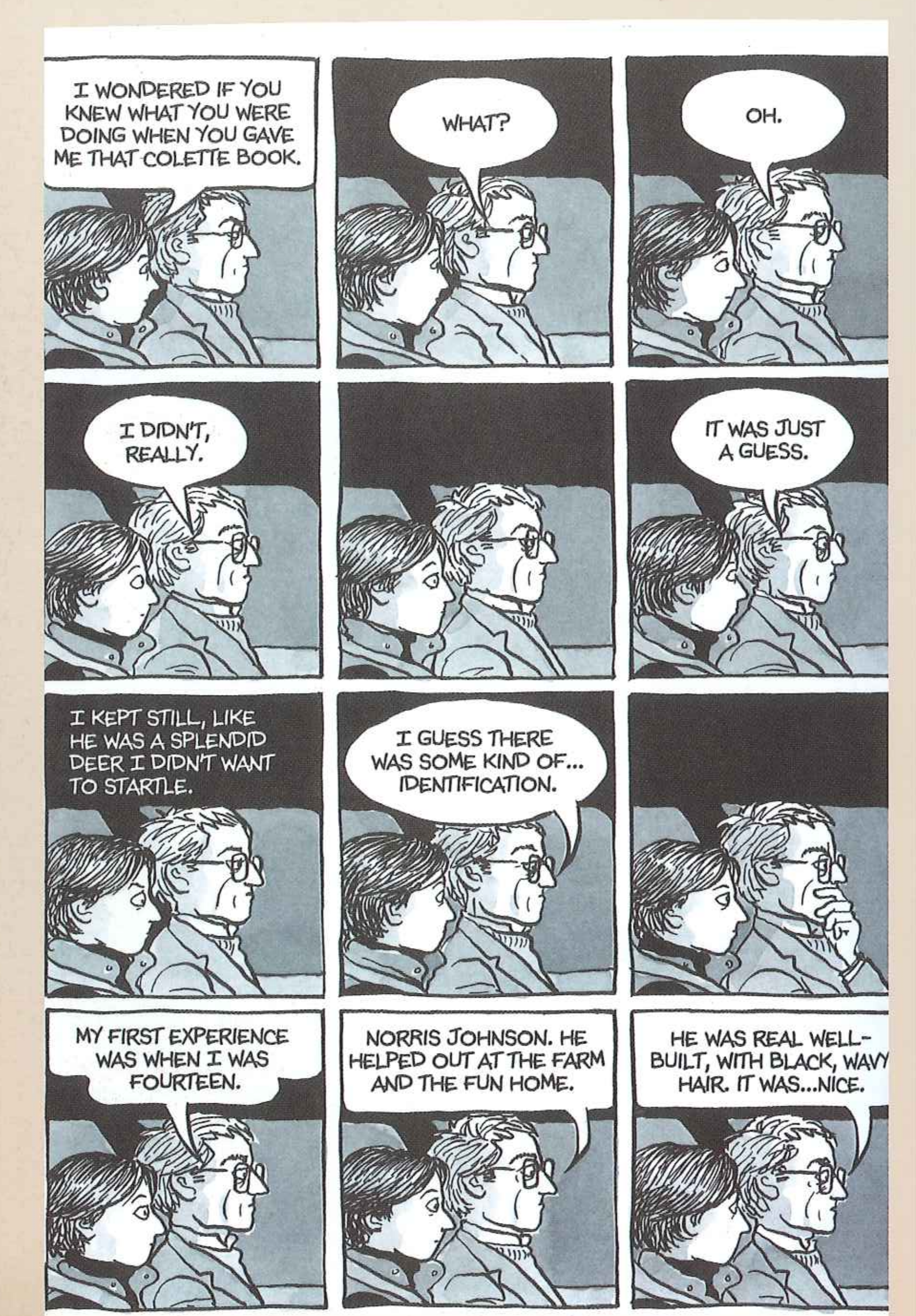
La repetición de la misma viñeta produce un ritmo de metrónomo implacable que, a menudo, da mayor énfasis a cambios relativamente sutiles en la composición de cada viñeta.

FUN HOME (FUN HOME: UNA FAMILIA TRAGICÓMICA)

HOUGHTON MIFFLIN, 2006

En este episodio del relato autobiográfico de Alison Bechdel, que recoge su relación con su padre, ambos mantienen una conversación reveladora mientras se dirigen al teatro en coche. Este mismo punto de vista se repite a lo largo de dos páginas, centrando la atención del lector en el diálogo, los sutiles cambios de expresión y el lenguaje corporal.

En esta cuadrícula, las viñetas mudas son tan efectivas como las que contienen diálogo a la hora de sugerir momentos de incomodidad y reflexión profunda de los personajes.



KANE, Nº 13

DANCING ELEPHANT PRESS, MAYO DE 1996

Siempre experimental en cuanto a la forma pero juguetón, Paul Grist adoptó la técnica del punto de vista repetido para longitudes extremas en un número de *Kane*, en el que se narra toda la historia desde el mismo punto de vista: el asiento trasero de un coche de policía.

ZOOM

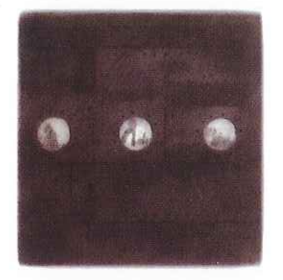
Desde el mismo punto de vista del lector, el movimiento de la cámara hace un *zoom* hacia el sujeto (o alejándose de él) durante una secuencia de viñetas con sólo uno o dos cambios menores en el contenido de la escena.

SILUETA

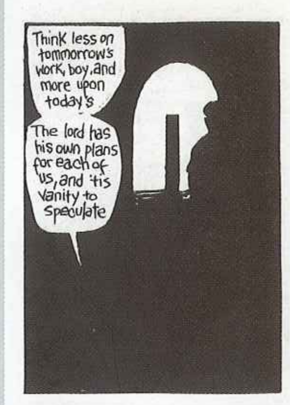
Las siluetas pueden ayudar a separar el primer plano del fondo, aumentar el drama y el impacto y aportar una fuerte sensación de diseño gráfico a la página del cómic.

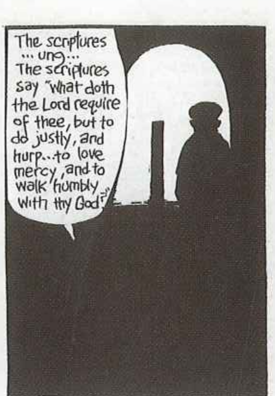




















◎ THE ARRIVAL

ARTHUR A. LEVINE, 2007

En la historia muda y atmosférica de Shaun Tan, de dibujo sensacional, sobre un inmigrante en busca de una vida mejor para su familia en una tierra extranjera y extraña, la cámara se aleja lentamente de una fotografía de la familia del viajero hasta que se aprecia el barco en el que viaja, enfatizando así su soledad y aislamiento.

◎ FROM HELL

TOP SHELF PRODUCTIONS, 1999

Eddie Campbell combina el tema de la viñeta repetida con el poder de la silueta. En esta secuencia, la barcaza se acerca gradualmente al final del túnel antes de salir a la luz del día.

Diseñador en primer plano: **Matt Kindt**

La sensibilidad y virtuosismo técnico de Matt Kindt le han valido una merecida reputación como diseñador extraordinario, con gran futuro en el mundo del cómic. También se le conoce como un historietista y narrador prolífico y talentoso.

Sus colaboraciones con Jason Hall en *Pistolwhip*, a principios del nuevo milenio, pasaron bastante desapercibidas pero fueron aclamadas por la crítica, la primera de las cuales estuvo entre las diez mejores novelas gráficas de 2001 según *Time*.

Hoy en día sigue cosechando elogios por su serie de webcómic *Super Spy*, en formato de contenido descargable para la PSP Playstation Portable y en una elegante edición impresa recopilada por Top Shelf.

Aunque la mayoría de sus obras de cómic son piezas de época evocadoras, su diseño y la atención que presta a los valores de producción son totalmente contemporáneos.

"Creo que el diseño editorial tiende a pasarse por alto, y no debería ser así. El diseño y el tacto del libro son realmente cruciales para el mensaje del mismo".

"*2 Sisters*, novela gráfica de 336 páginas, se diseñó para que se leyera de cubierta a cubierta. La portada contiene la primera viñeta de la historia y la contraportada es la última viñeta, hasta las camisas son viñetas de la historia".

Kindt se licenció en Bellas Artes por la Webster University en St. Louis en 1995, pero por aquel entonces ya hacía tiempo que producía sus propios fanzines.

Tras trabajar como artista gráfico para empresas locales, incluido un período como director artístico en *The Sporting News*, Kindt empezó a trabajar como diseñador e ilustrador *free lance* para Random House y St. Louis Magazine.

Actualmente, Kindt ha abandonado parte del trabajo de diseño e ilustración para crear más cómics propios, pero todavía imparte una clase de dibujo de cómic en su ciudad natal, St. Louis, y dice que nunca dejará de diseñar sus propios libros.

"No me imagino haber pasado un año trabajando en un libro para luego ceder a un tercero la responsabilidad de montarlo y presentarlo Dios sabe cómo. Entiendo que es una parte integrante del proyecto y no creo que pudiera desentenderme. Para mí el proceso íntegro de producción de un libro debería ser parte de la experiencia".

Kindt, junto con Brett Warnock, editor de Top Shelf, ganó un premio Harvey por su labor de diseño en la espléndida edición estuche de los tres volúmenes de *Lost Girls*, de Alan Moore y Melinda Gebbie.

Cada uno de los minuciosos y enormes volúmenes de 112 páginas tiene una sobrecubierta individual, está encuadernado en tela y presenta un lujoso papel color crema. Conforme al concepto de Moore y Gebbie, Kindt diseñó la colección para que pareciera un libro de cuentos infantiles antiguo, y añadió trozos de libros de época para crear texturas que le dieran mayor autenticidad.



"Para la cubierta de *Super Spy*, hice únicamente dos bocetos y elegí entre ambos. A veces sí que hago una sinfín de conceptos, pero en este caso pensé que no necesitaba más".

El aspecto envejecido de la sobrecubierta falsa, las páginas interiores amarillentas, manchadas y agrietadas, y el color apagado hacen que el libro parezca un auténtico documento vetusto. En sus diferentes secciones se entremezclan combinaciones a todo color, color simple y monocromáticas, junto con distribuciones de página alternas, pero el estilo de dibujo de Kindt y el diseño de época unifican el libro magníficamente.

La predilección de Kindt por el detalle queda patente en las camisas de la edición en rústica de *Super Spy*. Dibujos de esqueletos, que al mirarse contra una luz fuerte aparecen en estilo rayos X y se convierten en los huesos de las figuras de las cubiertas exteriores. En la camisa de la portada hay un mensaje oculto y las letras rojas revelan un secreto.

ARRIBA

Super Spy. Top Shelf Productions, 2007

PÁGINA SIGUIENTE, EN EL SENTIDO DE LAS AGUJAS DEL RELOJ DESDE ARRIBA A LA IZQUIERDA

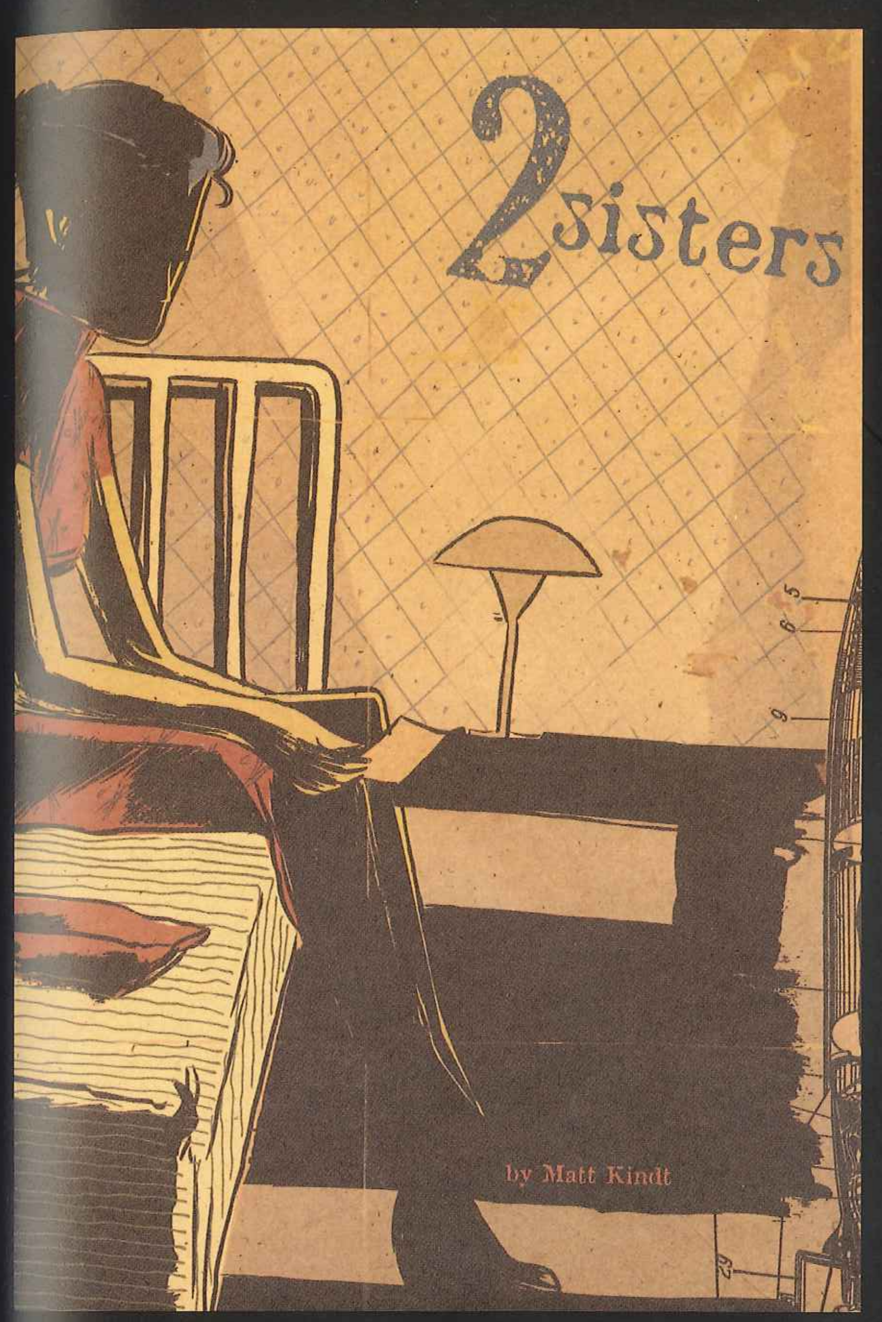
2 Sisters, Top Shelf Productions, 2004

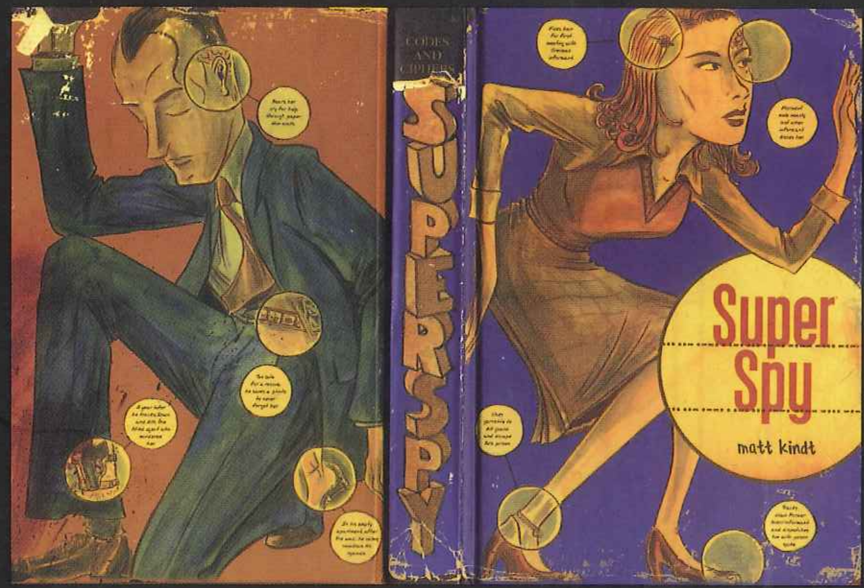
Super Spy. Top Shelf Productions, 2007

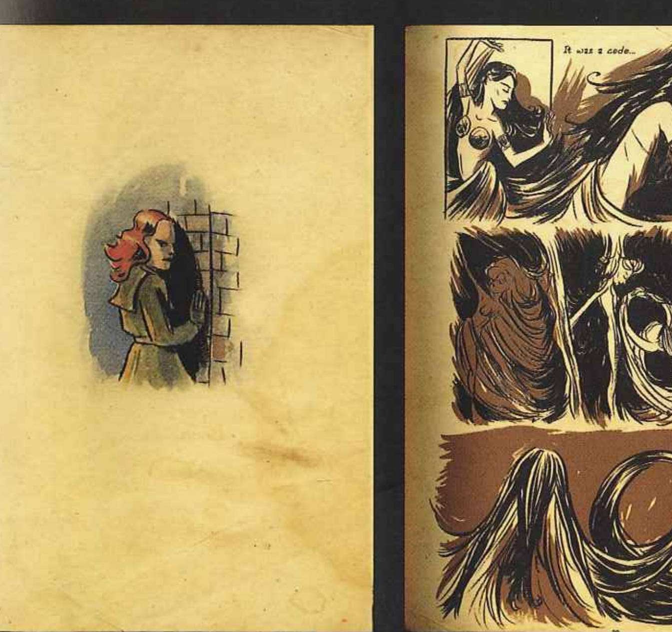
Pistolwhip: Yellow Menace. Top Shelf Productions, 2003

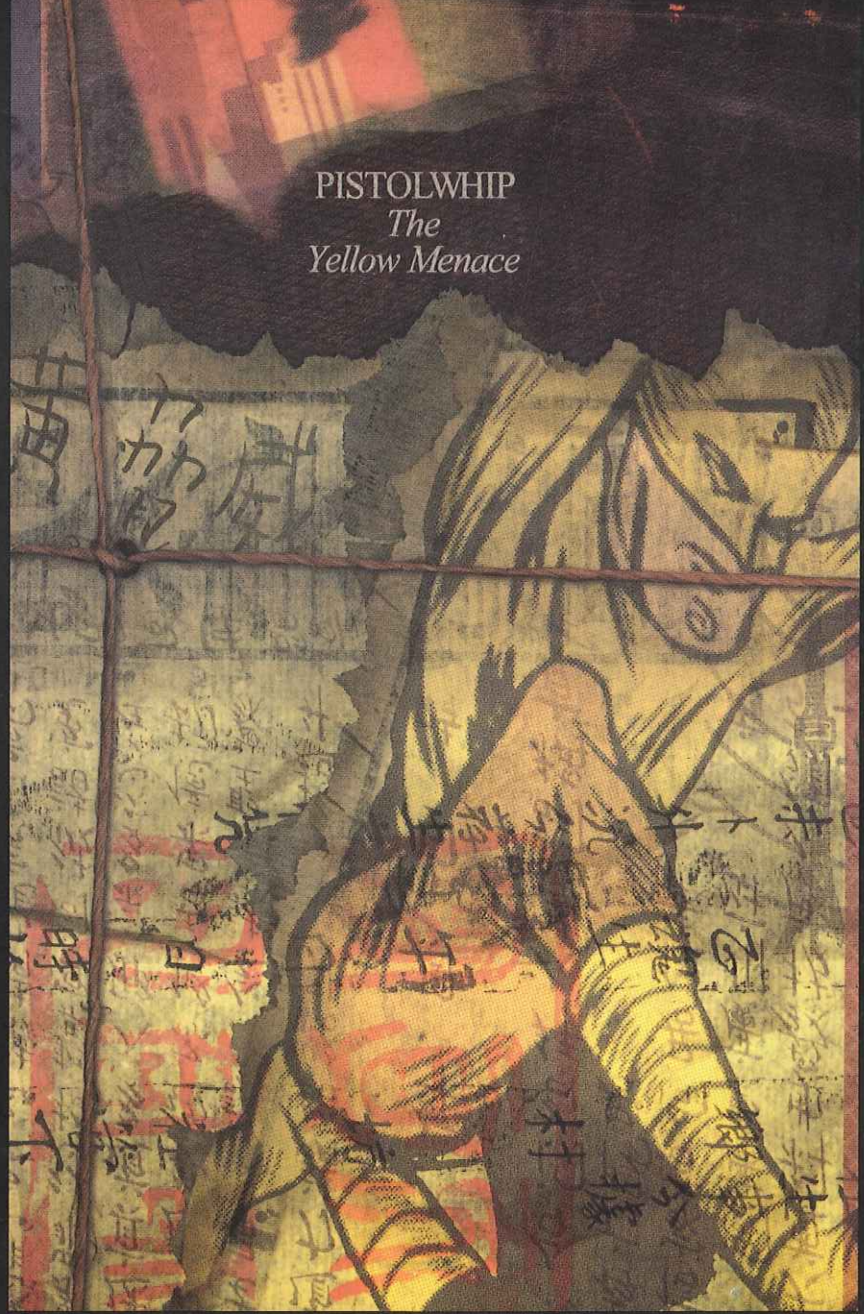
Super Spy. Top Shelf Productions, 2007

Super Spy. Top Shelf Productions, 2007


2 sisters
by Matt Kindt


CODES AND CIPHERS
SUPERSPY
Super Spy
matt kindt


It was a code...


PISTOLWHIP
The Yellow Menace

Capítulo 3
Distribución y diseño de página

Introducción

La página, y no tanto la viñeta, es la unidad básica del *comic book* o novela gráfica. En el contexto de una tira de periódico de una sola página o una novela gráfica épica, el lector contempla una página después de otra (o quizás una extensión de dos páginas).

Algo único de la forma artística del cómic, que ningún otro medio puede ofrecer, es que todos los elementos narrativos distintos (las imágenes, los bocadillos, el texto, los efectos sonoros) pueden configurarse como una secuencia de viñetas separadas y contemplarse de una vez como un único diseño unificado.

Con un buen diseño de página se evita la posible colocación confusa de imágenes y texto, y se permite que el lector siga el orden de lectura consecutivamente de lado a lado y de arriba abajo, contemplando cada viñeta a su propio ritmo.

Las distribuciones de página más atrevidas pueden contener las viñetas entrelazadas de tamaños distintos que se quiera, e incluso emplear formas irregulares, viñetas que se solapan o viñetas torcidas con calles en diagonal. Cabe incluso la posibilidad de hacer que las figuras se salgan de la cuadrícula para conseguir un impacto mayor.

Existe una amplia gama de alternativas al alcance del creador, pero las distribuciones de página en ningún caso deben ser arbitrarias. A la hora de distribuir una página, la fluidez narrativa debe ser la preocupación principal. Las distribuciones de página claras y lógicas son cruciales si el lector debe ser capaz de seguir la historia.

OMEGA THE UNKNOWN (OMEGA EL DESCONOCIDO), Nº 2

MARVEL COMICS, ENERO DE 2008

Sistemas de distribución en cuadrícula

Es crucial que las viñetas que conforman la narrativa en cada página estén colocadas para ser leídas en un orden determinado. Con ello se permite que el lector se centre en el contenido de la viñeta en vez de intentar descifrar el orden de lectura.

Una de las formas más efectivas y habituales de conseguir cierta facilidad de lectura consiste en utilizar un sistema de cuadrícula. Se divide la página en unidades más pequeñas, tanto horizontal como verticalmente, y se consigue así una serie de viñetas del mismo tamaño ordenadas en filas y columnas. Por lo general, las cuadrículas contienen nueve o seis viñetas, aunque los sistemas de cuatro, ocho y doce viñetas son también frecuentes.

El lector tiende a leer de izquierda a derecha desde el nivel superior de la página: lee cada viñeta por orden y a continuación pasa al nivel siguiente, y así sucesivamente hasta llegar al inferior.

Al utilizar una estructura de cuadrícula se garantiza que la página es legible, comprensible y fácil de seguir, y si se aplica la misma cuadrícula a todo el cómic, este adquiere cierta coherencia visual y el lector puede sumirse en el contenido en vez de la forma.



LA CUADRÍCULA DE NUEVE VIÑETAS

Una de las estructuras de cuadrícula fijas más versátiles es la de nueve viñetas. Se ha adaptado para el uso en un sinfín de *comic books* de todo el espectro de géneros, y la popularizaron EC Comics (en la década de 1950) y Steve Ditko (en la de 1960) en obras como *Amazing Spider-Man* y *Dr. Strange*. También es famoso el uso que le dieron Alan Moore y Dave Gibbons en su imprescindible *Watchmen* de 1986, en la que todas las páginas presentan nueve viñetas.

La distribución de tres por tres es todavía una solución narrativa excelente y lo demuestra la popularidad de la que goza entre creadores de todos los confines del arte del cómic, desde los tradicionales cómics de superhéroes hasta los de corte más artístico. La "zona viva" de la página, el espacio que queda en el centro de la misma una vez añadidos los márgenes que contienen las ilustraciones y el texto, se divide de igual modo en una matriz de tres columnas y tres filas.

Al respetar la cuadrícula, se mantiene un ritmo visual tipo metrónomo y un marco simple, efectivo y flexible en el que el creador puede colocar sus historias.

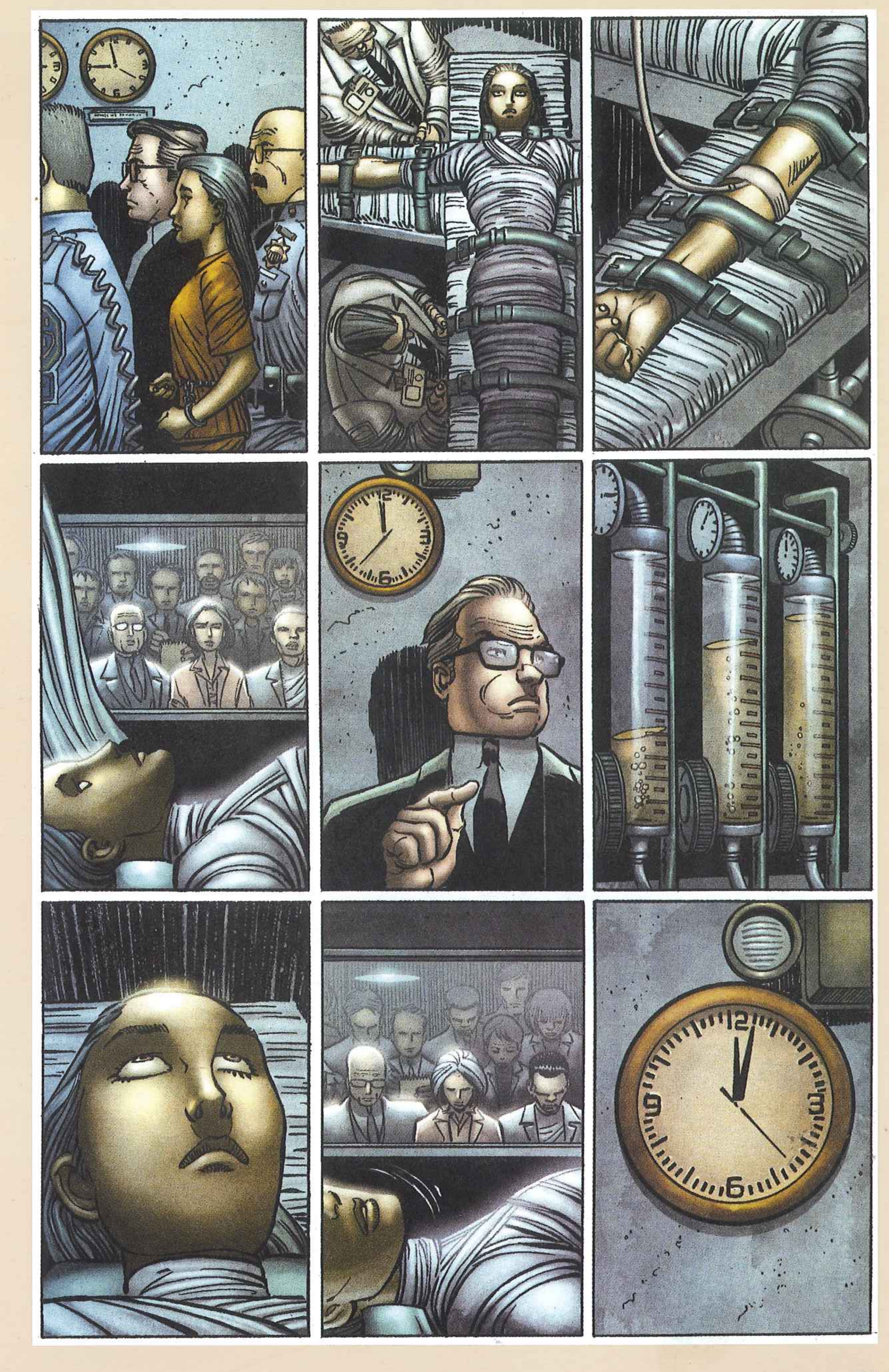
AMAZING SPIDER-MAN, Nº 24

MARVEL COMICS, MAYO DE 1965

Esta página de la historia de *Spider-Man*, de la época de Steve Ditko, contiene gran cantidad de narración, diálogo e ilustraciones, como era costumbre. En esta página confluyen tres escenas distintas: se pasa de Peter Parker y Betty Brant a Spiderman y las oficinas del *Daily Bugle* y J. Jonah Jameson. La cuantiosa información se digiere y comprende fácilmente gracias al formato de cuadrícula rígido y fácil de seguir.

Como en muchas de las obras clásicas de Jack Kirby para Marvel en la década de 1960, Ditko varía sus distribuciones página a página. La cuadrícula de nueve viñetas es útil para los momentos más tranquilos o las escenas con mayor exposición, mientras que las páginas más orientadas a la acción suelen tener menos viñetas.

Toda cuadrícula de nueve viñetas, por defecto, independientemente de las proporciones de la página, crea una distribución que se ajusta a la regla de los tercios. Como se dijo en el capítulo anterior, las dimensiones de la página típica del *comic book* estadounidense se corresponden con la razón de la sección áurea.



▶ INCREDIBLE HULK (EL INCREÍBLE HULK), Nº 36

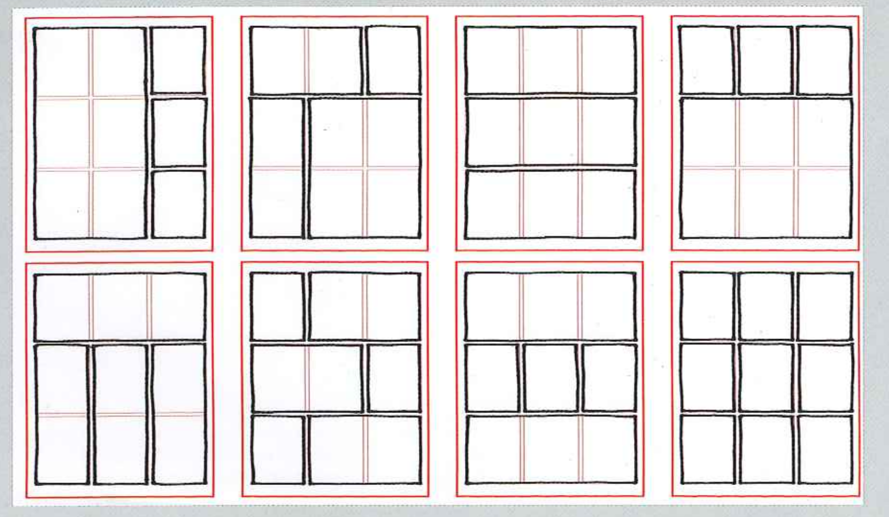
MARVEL COMICS, MARZO DE 2002

La cuadrícula de nueve viñetas está hoy tan de actualidad como lo estuvo en la década de 1950. En esta página de *Incredible Hulk*, John Romita Jr. y Tom Palmer crean una sensación de tensión y ansiedad mediante una cuadrícula regular muda, reforzada por la inclusión del motivo del reloj. La distribución y el color transmiten perfectamente la atmósfera lúgubre y la imposibilidad de evitar la muerte por inyección letal.

UNIR CUADRÍCULAS

No cabe duda de que el contenido de cada viñeta, tal como viene dictado por la historia, no siempre se adecúa cómodamente a estas divisiones estrictas.

En ocasiones, la historia requerirá viñetas de mayor tamaño para acontecimientos importantes, escenas de acción, panoramas y otros momentos en los que la composición adecuada simplemente no encajará en la forma disponible. Al unir dos o más viñetas, se consiguen viñetas de mayor tamaño sin romper el patrón general de la cuadrícula.



◆ La cuadrícula de nueve viñetas proporciona al dibujante mayor cantidad de distribuciones de página y tamaños de viñeta potenciales. Aquí se presentan algunas de estas opciones.

◆ PERSEPOLIS (PERSÉPOLIS)

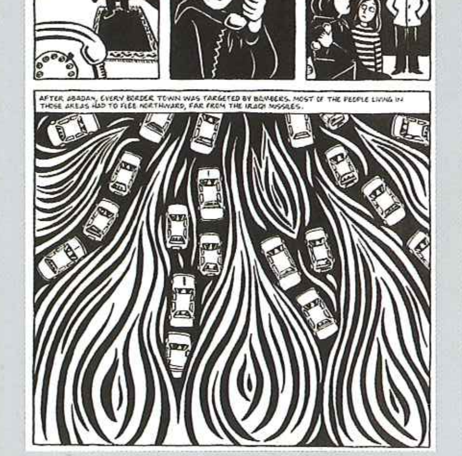
PANTHEON, 2004

Persepolis, la obra autobiográfica de formación de Marjane Satrapi, emplea la cuadrícula de nueve viñetas en todo el libro. Su estilo gráfico semejante al grabado y las distribuciones de página sencillas hacen que esta historia de una niña que crece en Irán se lea en un suspiro, y han contribuido a su enorme éxito comercial y de crítica.

◆ Al unir las seis viñetas de la cuadrícula, Satrapi crea un lienzo mucho mayor, lo que le da mayor espacio y libertad para crear imágenes más potentes y metafóricas. Aquí, el miedo al oír hablar de un estallido de ataques suicidas queda representado visualmente mediante el estilo simple pero efectivo de Satrapi.

El marco mayor rompe el ritmo constante de la cuadrícula e invita al lector a detenerse e identificarse con la gravedad de la situación.





◆◆ FROM HELL

TOP SHELF PRODUCTIONS, 1999

En la obra maestra de Alan Moore y Eddie Campbell, *From Hell*, todas y cada una de las 600 páginas que la componen se basan en la cuadrícula de nueve viñetas. El estilo de garabateado a plumilla de Campbell condensa perfectamente el espíritu del tiempo. En este caso, cuando la víctima de Jack el Destripador entra en el carruaje, Campbell une el nivel inferior de tres viñetas y crea margen para el desenlace escalofriante de la escena.



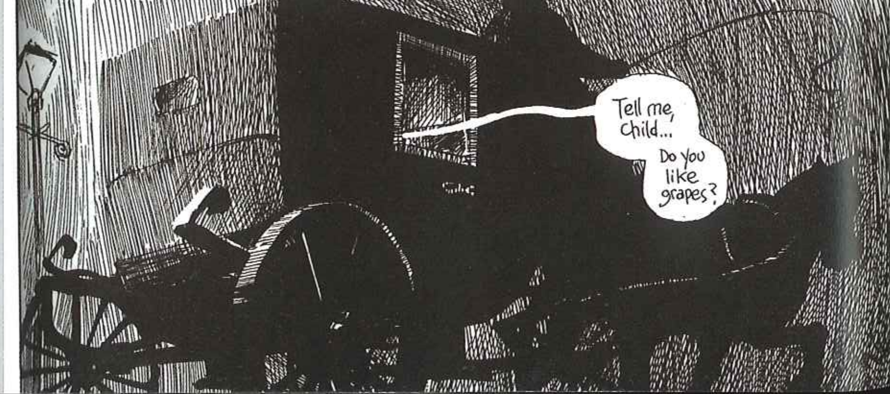












ESTRUCTURAS DE CUADRÍCULA SUBYACENTES

Aunque la página se base en algún tipo de estructura de cuadrícula rígida, cabe la posibilidad de disimularlo o suavizarlo en cierta medida mediante algunas técnicas.

◐ CARICATURE (CARICATURA)
FANTAGRAPHICS BOOKS, 1998

La cuadrícula de nueve viñetas empleada para esta página de *Caricature*, la novela gráfica de Dan Clowes, es evidente pero no del todo obvia. Las cartelas no están incluidas dentro del marco de la viñeta, por lo que cada viñeta tiene una altura y forma ligeramente distintas, rompiendo así la rigidez de la cuadrícula. La viñeta circular del centro crea un foco para toda la página. El uso sensacional que Clowes hace de las zonas negras, los tonos grises y el espacio negativo equilibra la página con una variedad de métodos inesperados.



◐ OMEGA THE UNKNOWN, Nº 6
MARVEL COMICS, MAYO DE 2008

La estructura de cuadrícula puede interpretarse de un modo menos rígido, mediante viñetas y calles que no estén medidas con precisión, sino más bien dibujadas de forma aproximada con marcos desiguales. Con ello se saca provecho de una estructura de cuadrícula familiar sin medidas exactas, y la página presenta una sensibilidad estructurada y legible, pero más flexible y relajada.

Farel Dalrymple utiliza con excelencia el sistema de cuadrícula en sus ilustraciones para la resucitada serie *Omega the Unknown*, y manipula de forma brillante distribuciones de cuadrícula distintas.



















CUADRÍCULAS DE SEIS VIÑETAS

Al dividir la típica página de *comic book* estadounidense en tres filas y dos columnas (teniendo en cuenta los marcos y calles habituales), se crean seis viñetas cuadradas de tamaño idéntico con las que la página transmite gran sensación de equilibrio.

Se trata de otro tipo de cuadrícula muy popular, que a menudo emplea el genial Jack Kirby, y sigue siendo extremadamente popular entre creadores de cómics independientes y artísticos como Jim Woodring, Jeffrey Brown, Kevin Huizenga y Chester Brown.

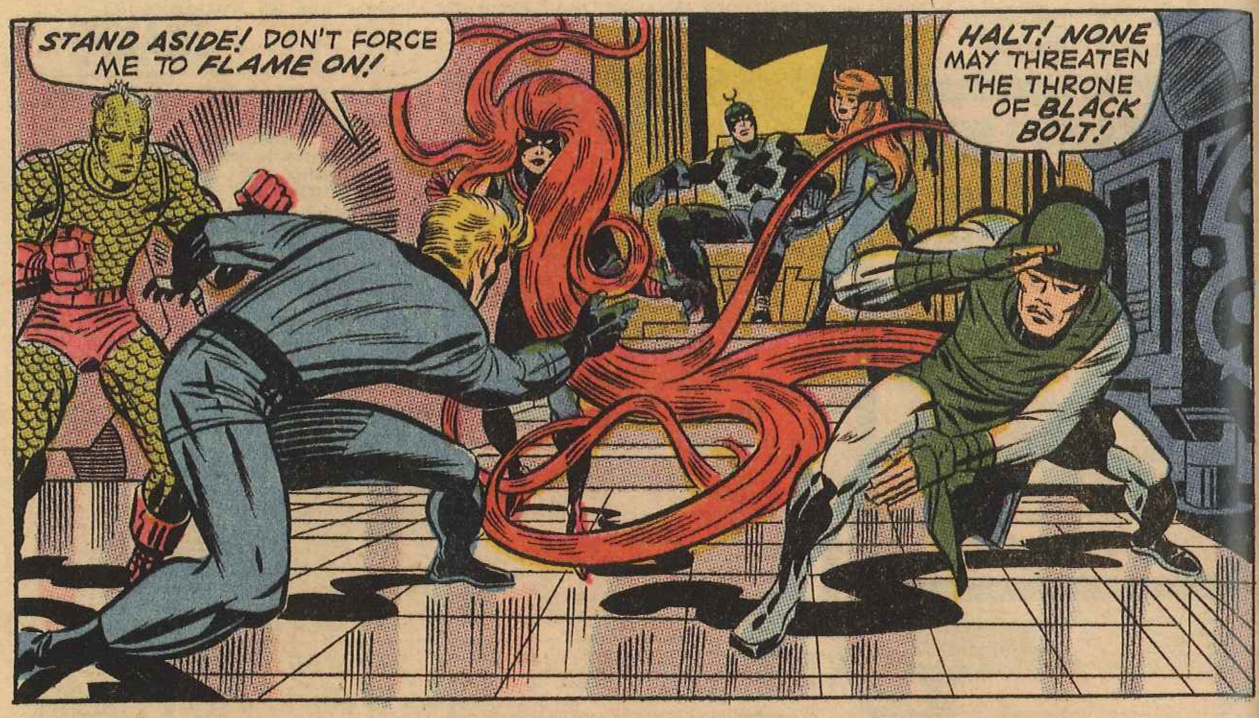
Al igual que la cuadrícula de nueve viñetas, la página se divide en tres niveles y así la forma general se ajusta al rectángulo áureo. Esta estructura, fácil de seguir, permite una mayor complejidad en la composición para cada viñeta individual, puesto que el orden de lectura resulta obvio y claro.

FANTASTIC FOUR, Nº 99
MARVEL COMICS, JUNIO DE 1970

Las dinámicas composiciones de viñeta de Kirby, que raramente quedaban recluidas en una cuadrícula simple, solía mezclar variaciones de cuadrículas de cuatro y seis viñetas, distribuciones de cuadrícula menos regulares e imágenes a toda página en una misma historia.

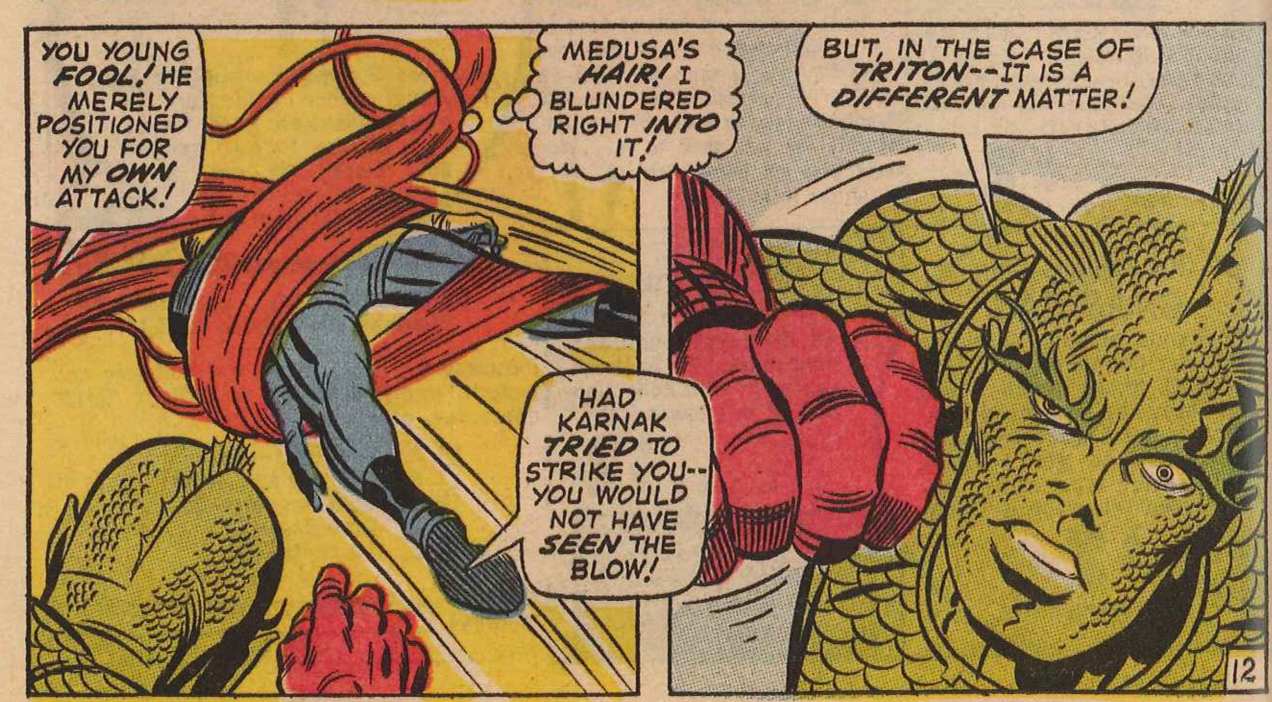
Sus cuadrículas de tres por dos solían tener una viñeta que ocupaba el ancho de página, normalmente en la parte superior. Las viñetas que mezclan planos americanos con primeros planos están llenas de acción, repletas de numerosos personajes expresivos al estilo característico de Kirby, pero siempre equilibradas y diseñadas a la perfección.

A pesar de la complejidad del diseño de la primera viñeta, en este caso, cada personaje tiene su propio espacio para expresarse a través de sus acciones y lenguaje corporal, y la imagen se mantiene clara y despejada.

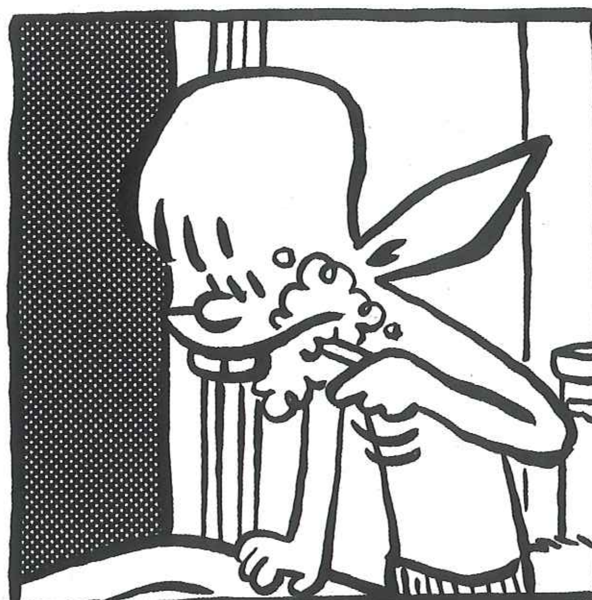






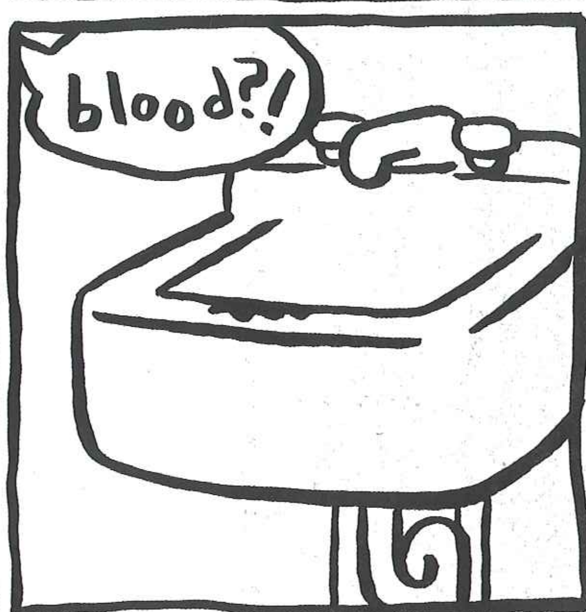












A BLACK HOLE (AGUJERO NEGRO)

PANTHEON, 2008

Las distribuciones de página de la novela gráfica de terror de Charles Burns sobre unos adolescentes mutantes, *Black Hole*, combina cuadrículas distintas, normalmente sobre la base de una página con tres niveles. A medida que avanza la narración, las distribuciones se vuelven menos estructuradas y más fragmentadas.

Esta inquietante secuencia de seis viñetas presenta un dibujo hermoso gracias al manejo del pincel y el claroscuro de Burns, con zonas negras magníficamente equilibradas.

CUADRÍCULAS DE CUATRO Y OCHO VIÑETAS

Las páginas con cuatro u ocho viñetas del mismo tamaño son menos comunes, pero pueden ser igual de efectivas como parte del diseño general de la historia.

Las cuadrículas de cuatro viñetas son ideales para secuencias de acción potentes, y permiten sumir rápidamente al lector en la escena. Esta distribución tiende a utilizarse en publicaciones de tamaño reducido, en las que el espacio y la legibilidad son cruciales.

B TINY BUBBLES

HIGHWATER BOOKS, 1998

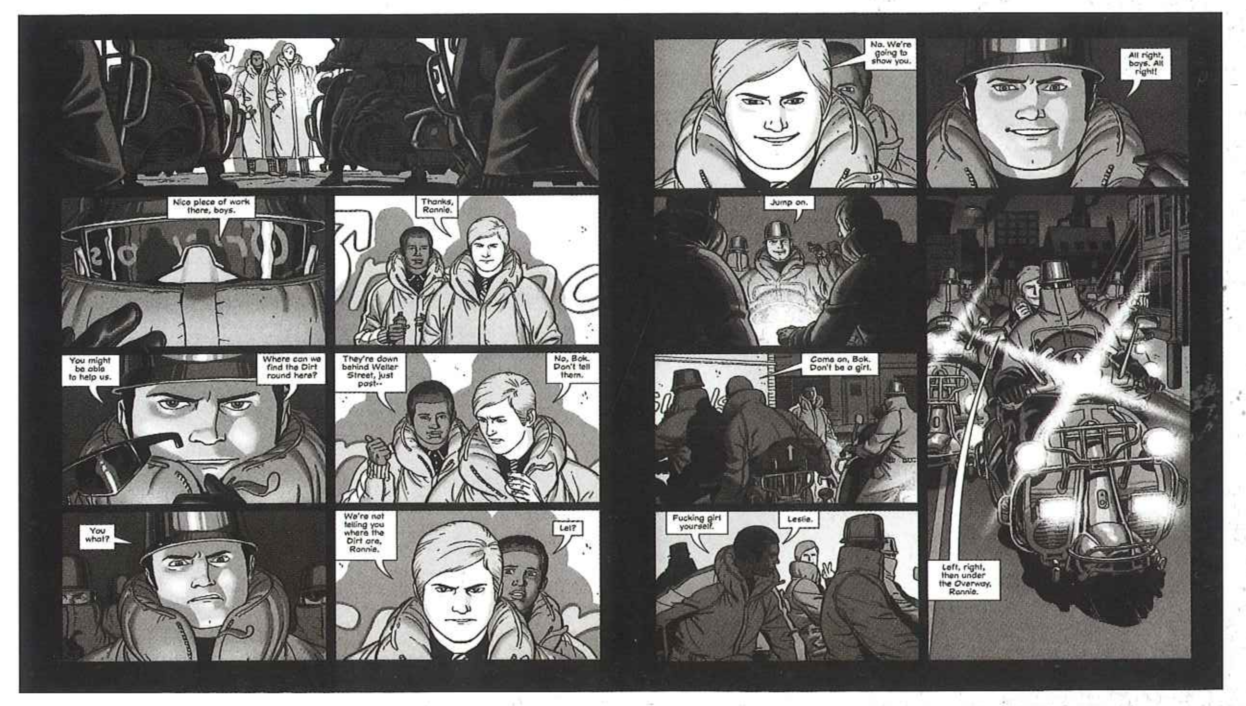
Sólo James Kochalka puede crear una novela gráfica de cabo a rabo sobre un problema cutáneo menor. La cuadrícula de cuatro viñetas, empleada en todo el libro, acelera al lector a través de su recreación del malestar. Gracias a su estilo artístico sencillo y naíf, aunque atractivo, Kochalka se ha ganado la admiración de muchos aficionados en todo el mundo.

C THE ORIGINALS

VERTIGO/DC COMICS, 2004

En su novela gráfica retrofuturista con guión propio, Dave Gibbons narra la historia de bandas de moteros rivales, rememorando la época de los *mods* y *rockers* del Reino Unido en la década de 1960.

A lo largo de todo el libro, utiliza coherentemente una cuadrícula elegante de ocho viñetas, lo que le ofrece una forma de viñeta totalmente diferente si se compara con su trabajo en la imprescindible *Watchmen*. Esta cuadrícula parece ser sorprendentemente flexible en manos de Gibbons, ya que puede utilizar gran variedad de formas de viñeta sin interrumpir la fluidez de la historia.



CUADRÍCULAS CON MUCHAS VIÑETAS

Las páginas con más de ocho viñetas organizadas en un patrón de cuadrícula regular no son nada habituales, a excepción de los formatos extragrandes. Dieciséis viñetas es un máximo cómodo a la hora de diseñar estas distribuciones de mayor tamaño.

Incluir muchas viñetas por página suele ser una solución para una historia densa desde el punto de vista narrativo, por lo que debe prestarse atención para evitar que la página parezca demasiado atiborrada y poco atractiva. Los bocadillos y las cartelas deben limitarse al mínimo indispensable y el contenido de las viñetas también tiene que ser simple en cuanto al estilo de dibujo, el detalle del fondo y la composición.

➊ SIGNAL TO NOISE (SEÑAL Y RUIDO)

DARK HORSE COMICS, 1992

El conmovedor relato de Neil Gaiman sobre un director de cine moribundo cobra vida gráficamente gracias al sensacional uso que Dave McKean hace de la fotografía, el dibujo, la pintura y el colage. McKean divide las dieciséis viñetas de igual tamaño con una delgada calle blanca y recurre a menudo a técnicas de división y repetición de viñetas, con lo que consigue un efecto fenomenal.

➋ BERLIN (BERLÍN), Nº 14

DRAWN & QUARTERLY, DICIEMBRE DE 2007

La magistral historia de Jason Lutes sobre la Alemania anterior a la guerra utiliza una cuadrícula de dieciséis viñetas en toda la obra, lo que permite conseguir gran variedad de tamaños de viñeta.

Lutes limita la mayor parte del detalle del fondo a la toma de apertura del tamaño de cuatro viñetas. En todas las viñetas en las que hay diálogo, excepto una, el detalle del fondo queda totalmente sustituido por un negro puro.

En la viñeta inicial, las tuberías del techo llaman la atención del lector para que se fije en la página. La curva arqueada situada por encima de la barra guía sutilmente la mirada hacia la segunda viñeta.









◀ ELEKTRA LIVES AGAIN

EPIC COMICS, 1990

Frank Miller exhibe la variedad de su narrativa en un formato extragrande de tapa dura que cuenta con una serie de distribuciones de viñeta de gran virtuosismo. Todas las páginas de esta secuela de Elektra, el personaje secundario de *Daredevil* favorito de muchos aficionados, se basan en una cuadrícula de dieciséis viñetas, pero las combina para elaborar páginas de dos viñetas, *splash pages*, viñetas flotantes, viñetas sin marco y distribuciones todavía más ingeniosas y sorprendentes.

En este caso, Miller controla enormemente el tempo con once viñetas de tamaños variados, e indica al lector que la figura cae al suelo lentamente.

▶ STUCK RUBBER BABY (STUCK RUBBER BABY: MUNDOS DIFERENTES)

PARADOX PRESS, 1995

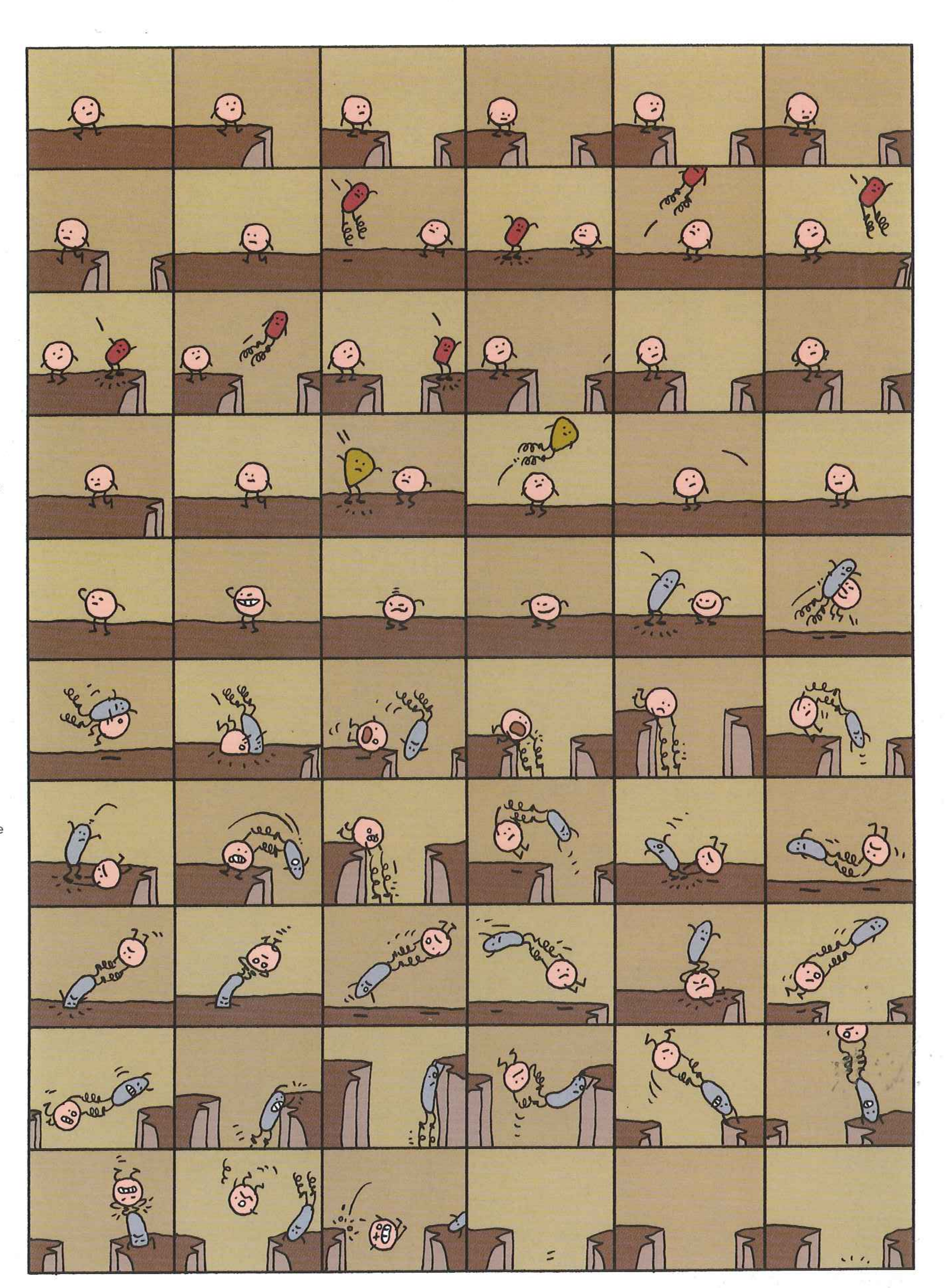
La cuadrícula inusual de cinco por tres de Howard Cruse es sólo una de las muchas distribuciones de viñeta ingeniosas y abarrotadas presentes en su galardonado relato sobre los derechos civiles en los Estados Unidos de la década de 1960. Pese a haber incluido quince viñetas en esta página, en ningún momento se pone en peligro la narración. La novela gráfica es de tamaño folleto, lo que la convierte en un lujo denso y poco frecuente.

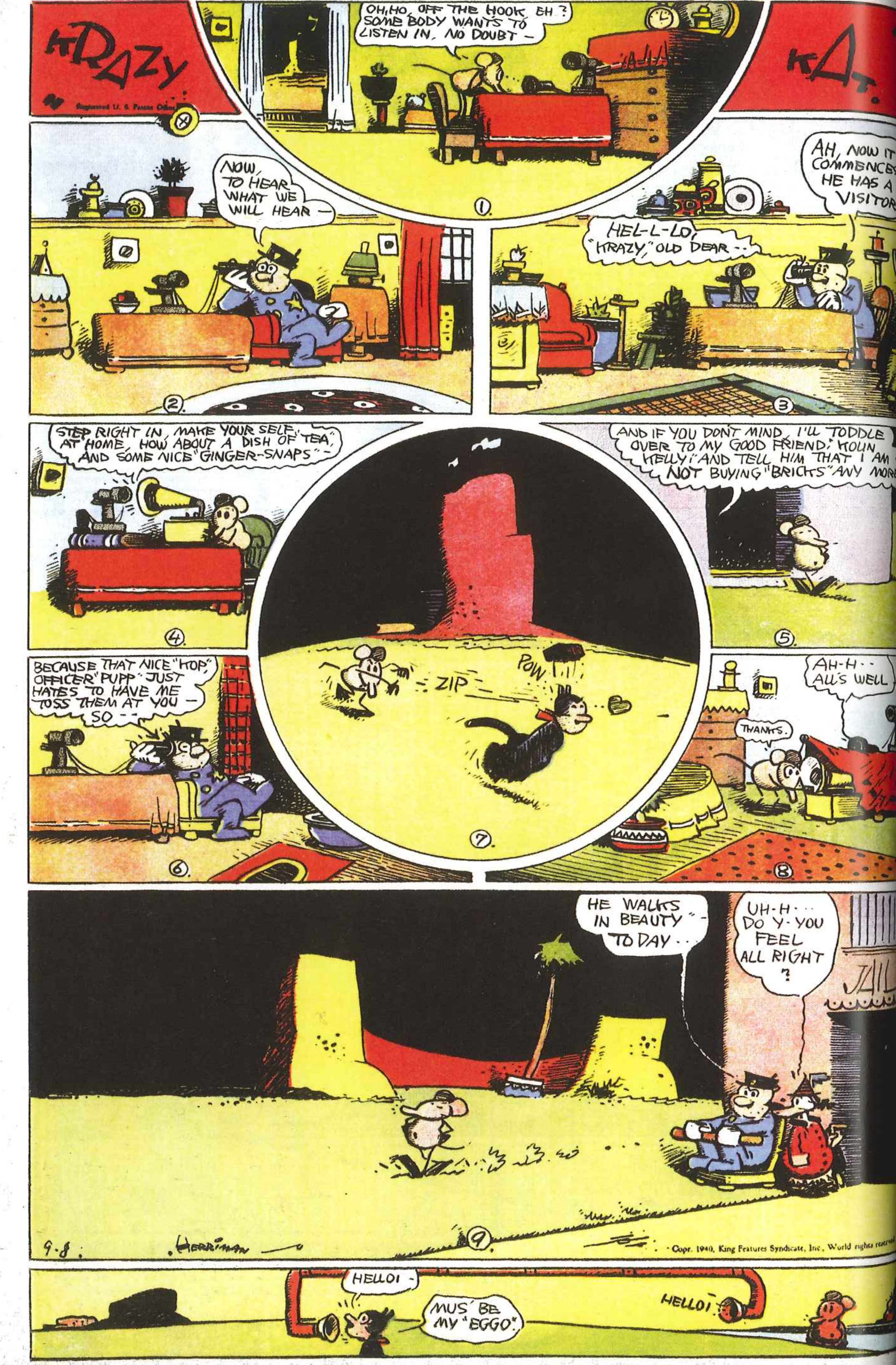
▶ MISTER O

NBM PUBLISHING, 2004

Lewis Trondheim, magistral dibujante francés, consigue dividir todas y cada una de las páginas de este álbum gráfico en sesenta viñetas como mínimo. En una serie de aventuras de una sola página comparables a una animación, el monigote protagonista, Mister O, fracasa con gran comicidad en todos sus desastrosos intentos por cruzar de un borde del precipicio al otro.

Los dibujos minimalistas y el punto de vista simple y fijo garantizan que el lector nunca se confundirá. El precipicio en sí mismo constituye un separador de viñetas de facto, a través del cual se guía al lector.





TAMAÑOS DE PÁGINA GRANDES E INUSUALES

Como es lógico, las distribuciones de página deben encajar en las medidas de la página física que dicta el libro o la publicación en el que vayan a aparecer.

Muchos de los formatos de cuadrícula mencionados en este capítulo hacen referencia al tamaño de *comic book* estadounidense estándar, aproximadamente 25,4 x 16,5 cm, que es el formato convencional para la mayoría de cómics y novelas gráficas de superhéroes y para el gran público.

El tamaño de la revista estadounidense, un poco más ancha y proporcionalmente más cuadrada, es un formato menos utilizado, aunque se emplea sobre todo en *Love & Rockets*. El reciente auge del manga traducido ha favorecido una popularidad creciente de las ediciones de bolsillo o tamaño folleto, mientras que la llegada de la novela gráfica ha propiciado muchas variaciones de forma y tamaño.

El dibujante dispone de lienzos de tamaño variable según el formato, que puede ser extragrande, tipo periódico o tabloide, lo que le proporciona mayor margen de maniobra para obtener distribuciones ingeniosas. Desde *Krazy Kat*, de Herriman, hasta *ACME Novelty Library (Catálogo de Novedades ACME)*, de Chris Ware, muchos dibujantes se han inspirado en los formatos grandes para crear diseños más experimentales y ambiciosos.

KRAZY KAT

TIRA CÓMICA DOMINICAL, AGOSTO DE 1940

Considerado por muchos como el mejor cómic de la historia, la sublime tira cómica de George Herriman cobró realmente vida a toda página en el periódico dominical. Siempre dulce, divertido e increíblemente ingenioso, el relato de Herriman sobre un triángulo amoroso entre un gato, un perro y un ratón se ha convertido en un clásico de todos los tiempos. Los fondos cambiaban de una viñeta a otra, las distribuciones de página pasaban de la extravagancia al surrealismo y rara vez se repetía la misma fórmula dos semanas seguidas.

En este ejemplo, las viñetas circulares decorativas forman parte de la narrativa y la disposición del título de la tira, como acostumbraba, también está fuera de lo común.

Volveremos a examinar la diversidad de formatos en el capítulo sexto.















DISTRIBUCIONES DE PÁGINA DE ESTILO EUROPEO

En Europa, en particular en Francia, el álbum de tapa dura es el formato por defecto del cómic (*bande dessinée*, en francés). Se trata de un formato algo mayor que el *comic book* estándar en Estados Unidos y notablemente más alto que las revistas de ese país. Últimamente, al igual que ocurre en Estados Unidos, los formatos franceses dominantes son cada vez más diversos.

Suele suceder que las tiras aparezcan como serie en revistas y otras publicaciones periódicas, aunque a diferencia de los cómics estadounidenses, las historias se han concebido tradicionalmente con vistas a una posible recopilación en forma de álbum.

A THE ROAD TO AMERICA (EL CAMINO DE AMÉRICA)

DRAWN & QUARTERLY, 2002

Con una cuadrícula de cuatro niveles y doce viñetas, la línea del dibujo de Baru, de una fluidez maravillosa, da vida a la historia de la lucha argelina por la independencia de Francia a través de los ojos de un joven boxeador.

Desde la toma de apertura fotorrealista, las líneas de las vías del tren conducen la mirada hacia la segunda viñeta, en la que quedan patentes las habilidades historietísticas de Baru. La magnífica composición de viñetas y el expresivo lenguaje corporal, junto con las tonalidades apagadas del colorista Daniel Ledran, crean un ejemplo fantástico de la narración europea.

ASTERIX IN BRITAIN (ASTÉRIX EN BRETAÑA)

ORION, 1966

THE BLUE LOTUS (EL LOTO AZUL)

LITTLE, BROWN, 1946

Tanto Astérix como Tintín son ejemplos tremendamente populares, imperecederos y con numerosos volúmenes que se ajustan al formato del álbum francés tradicional. La distribución en cuatro niveles es muy común debido al mayor tamaño de la página y a que algunas de estas historias se seriaron semanalmente en entregas a media página.

Astérix y su compañero Obélix han entretenido a los lectores franceses desde 1961 y se han traducido a más de cien idiomas, entre ellos el latín. Desde el fallecimiento de René Goscinny, el dibujante Albert Uderzo ha continuado con la serie, componiendo cada viñeta de sus historietas de pies grandes (¡y narizotas!) siempre de forma exquisita.

Hergé, creador de Tintín y pionero en la aplicación de la técnica de la línea clara (*ligne claire*), documentó e ilustró concienzudamente cada uno de sus libros con gran calidad. Las aventuras de Tintín, el joven detective, engloban múltiples géneros y abarcan veintitrés volúmenes en total.

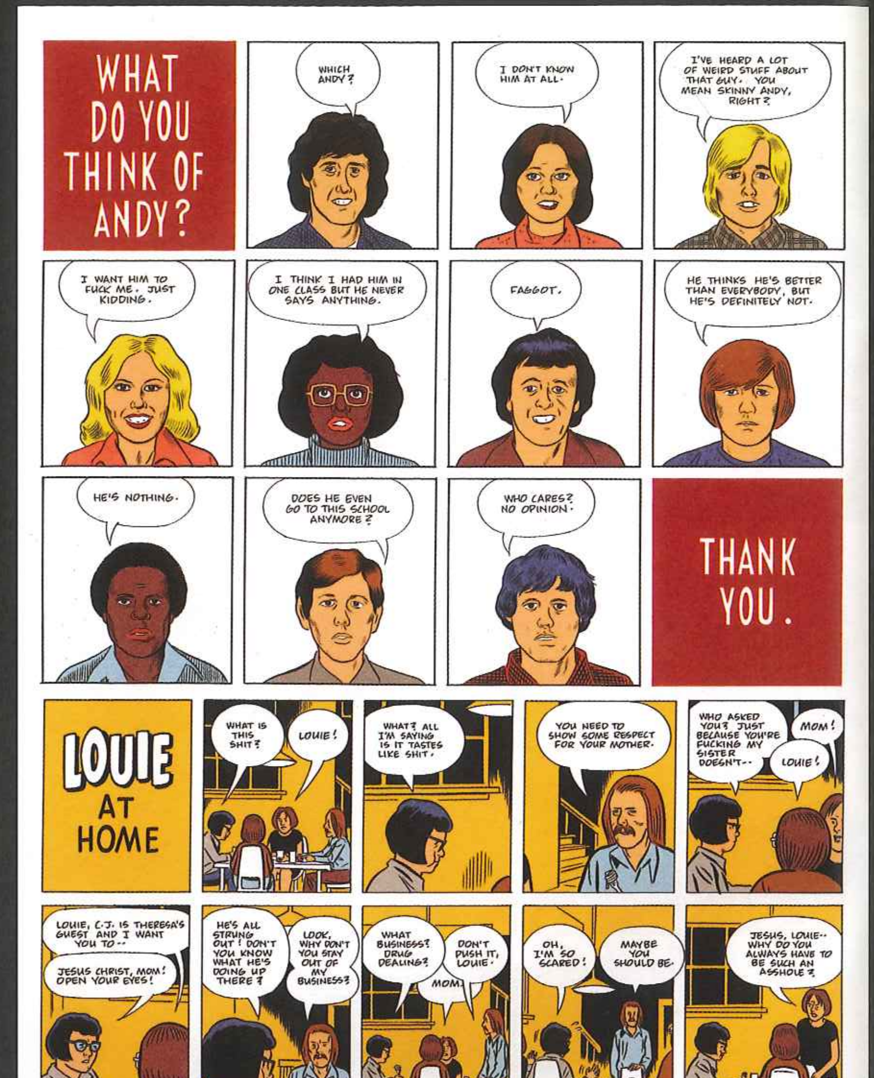
Variaciones de cuadrícula

Mezcla y combinación de cuadrículas

No es deseable utilizar siempre la misma estructura de cuadrícula en todo un *comic book* o novela gráfica. Muchos creadores combinan cuadrículas distintas en páginas diferentes, según las necesidades del tempo y la distribución. Incluso cabe combinar las características de cuadrículas distintas en una misma página siempre que tengan el mismo número de niveles espaciados regularmente.

Tanto una cuadrícula de nueve viñetas como una de seis tienen tres filas, por lo que cabe dividir cada fila en dos o tres viñetas por igual. Esta modulación ofrece mayor flexibilidad en cuanto al tamaño de las viñetas sin sacrificar los modelos de cuadrícula fáciles de seguir.





◀ OPTIC NERVE, Nº 9

DRAWN & QUARTERLY, ENERO DE 2004

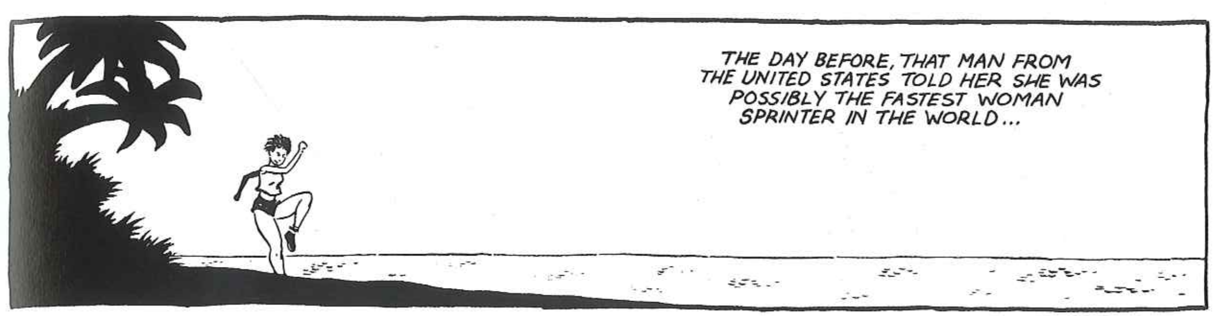
Adrian Tomine suele combinar cuadrículas de nueve y seis viñetas en sus obras, tres niveles de dos o tres viñetas según requieran el tempo y la composición. En esta página de su línea argumental *Shortcomings*, hace girar el punto de vista del lector para crear imágenes distintas en un entorno estático, pero mantiene la cámara a la altura de los ojos para conservar el ambiente adecuado.

Cabe incluso emplear tipos de cuadrícula distintos para definir hilos argumentales independientes en historias más complejas.

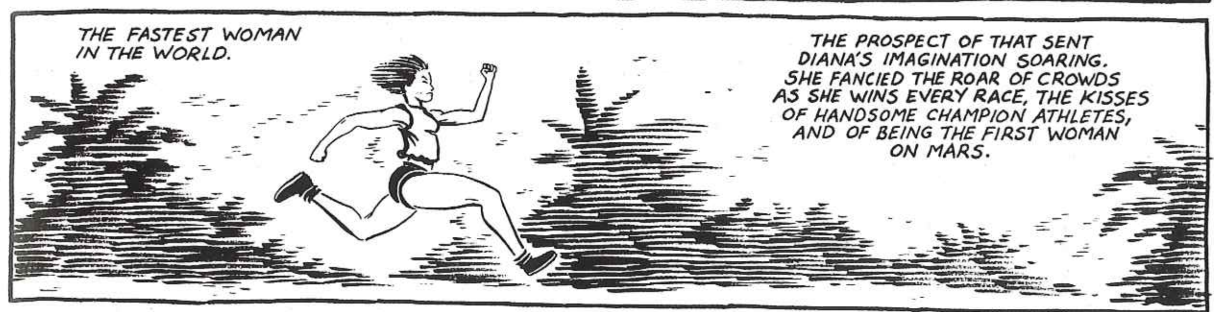
▲ EIGHTBALL (BOLA OCHO), Nº 23

FANTAGRAPHICS BOOKS, 2004

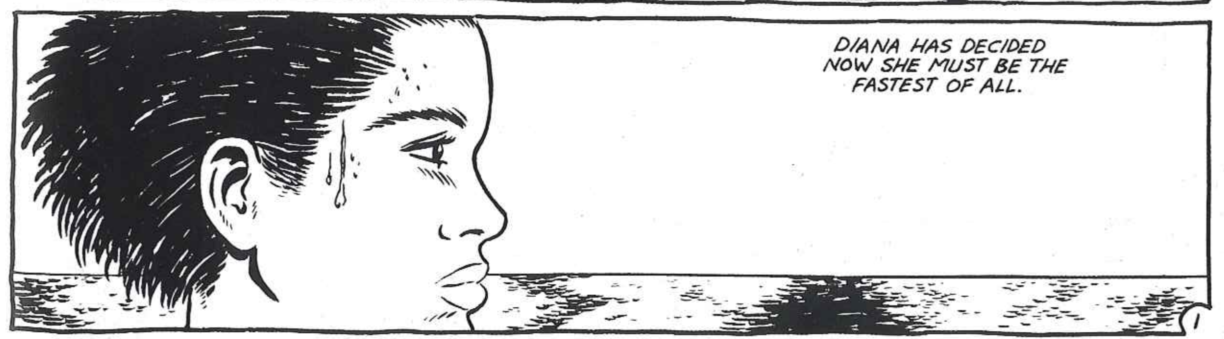
Dan Clowes divide la página en dos áreas distintas y utiliza dos modelos de cuadrícula separados para diferenciar las secuencias. Aunque la distribución da a entender que se trata de dos tiras inconexas, ambas son parte de una única narrativa fragmentada.











VIÑETAS HORIZONTALES Y VERTICALES

En una estructura de cuadrícula, las viñetas individuales pueden unirse tanto horizontal como verticalmente para conseguir distribuciones de página variadas.

Otra opción, cuando hay una serie de viñetas dispuestas de lado a lado, o de arriba abajo, es adoptar un enfoque más flexible y modular el ancho de las viñetas para que se adecúe al contenido de la viñeta en cuestión. Si se tiene en cuenta que el ojo, por naturaleza, sigue las viñetas de izquierda a derecha o bien de arriba abajo, no habrá problemas de comprensión.

Una distribución de página que sólo contenga viñetas horizontales es ideal para escenas de acción arrolladora o para una serie de imágenes panorámicas. Una estructura compuesta únicamente de viñetas verticales no es tan común. El campo de visión de la visión binocular humana se considera horizontal, por lo que restringir el marco de la viñeta a una forma larga y estrecha resulta inusual y dramático. Las viñetas verticales ofrecen un punto de vista fragmentado, y seguramente enfatizan el sentido de espiar una escena a través de la grieta de una puerta, además de suscitar tensión y ansiedad en el lector.

LOVE & ROCKETS

FANTAGRAPHICS BOOKS, 1985

Gilbert Hernández utiliza el ancho total de la página para representar los intentos de Diana Villaseñor de convertirse en la mujer más rápida del mundo. Se trata de una página diseñada con elegancia y perfectamente equilibrada. Las viñetas largas y estrechas enfatizan la longitud de la playa, mientras que la velocidad de la carrera de Diana y la composición de las viñetas se complementan a la perfección.



Romper la cuadrícula

Huelga decir que existen otras formas de crear una página más allá del uso de una cuadrícula estricta.

Romper de forma intencionada con una estructura de cuadrícula restrictiva en la parte pertinente de la narrativa puede subrayar un momento de acción o drama intenso. Si se rompe el ritmo esperado de los rectángulos con una viñeta inclinada, sin marcos, de mayor tamaño o forma distinta, se destacará el contenido de la misma. También es habitual incorporar distribuciones de página que contengan viñetas irregulares, estructuras de página torcidas, viñetas superpuestas o flotantes, o incluso una ausencia total de viñetas como parte del diseño "metaviñeta" de una sola página.

No obstante, no hay que olvidar que es esencial colocar las viñetas con claridad para que el lector sea capaz de seguir la secuencia de imágenes, especialmente cuando la narrativa es compleja.

SIN CUADRÍCULA FIJA

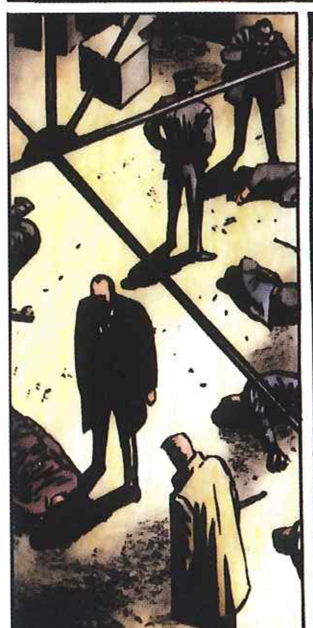
Si así se desea, cabe prescindir por completo de las cuadrículas de viñetas fijas. La variación de la altura del nivel ofrece mucha más flexibilidad al dibujante. Pueden diseñarse viñetas entrelazadas, de tamaños variados, para que alberguen el contenido pertinente de cada viñeta, para crear el impacto deseado en cada imagen y controlar el tempo. Puede que, de este modo, el orden de lectura sea menos obvio, por lo que debe prestarse mayor atención a la distribución de la página como un todo.

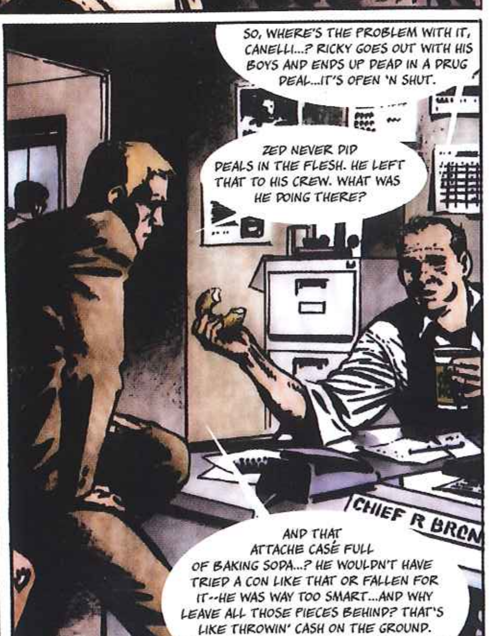
La incorporación de filas horizontales de viñetas ayuda a controlar el movimiento del ojo del lector por la página, aunque cuanto más se desvíe la distribución de la cuadrícula normal, mayor importancia adquirirán factores como la colocación de los bocadillos y cartelas, las manchas negras y la composición.

La disposición de las viñetas debe hacerse siempre con un objetivo en mente, nunca de forma arbitraria.









KICKBACK

DARK HORSE, 2006

© 2008 DAVID LLOYD. WWW.LFORLLOYD.COM

Esta página, de la novela gráfica de género negro dibujada por David Lloyd, contiene cuatro viñetas de tamaños distintos que no se adecúan a ningún sistema de cuadrícula. Lloyd afirma: "El uso de estas dos viñetas horizontales que ocupan todo el ancho de página me dio margen para una composición alargada y baja, que sirve perfectamente para representar el tema principal de la viñeta y demuestra el volumen de espacio existente alrededor de los personajes. La tercera viñeta, vertical y estrecha, enfatiza la profundidad del punto de vista".

SECRET INVASION (INVASIÓN SECRETA), Nº 1

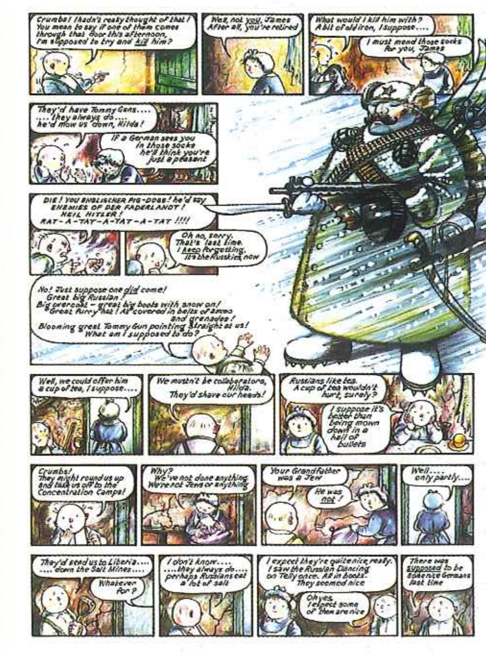
MARVEL COMICS, 2008

Las composiciones de viñeta de Lenil Yu para la exitosa serie de Marvel, de diseño excelente, utilizan una combinación de una imagen vertical y cinco viñetas horizontales de tamaños distintos. A medida que el ojo lee de izquierda a derecha, resulta natural que vea primero la viñeta vertical y luego descienda por la columna de viñetas horizontales.

Si la viñeta vertical estuviera en el lado derecho de la página, podría confundir al lector sobre el orden en que deben leerse las viñetas.

FUERA DEL MARCO

A veces, el dibujante puede querer atraer mayor atención sobre un personaje u objeto ubicándolo en el primer plano de toda la página, saliéndose literalmente de los marcos de la viñeta. Las figuras que se solapan con otras viñetas dan una sensación de profundidad y crean un foco en el diseño general de la página.



◀ AMERICAN FLAGG! HARD TIMES

FIRST COMICS, 1985

La serie de Howard Chaykin, atrevidamente gráfica y preocupada por el diseño, publicada por First Comics a mediados de la década de 1980, fue famosa por sus distribuciones tipo póster. Las disposiciones de viñetas experimentales de Chaykin y la rotulación abierta de Ken Bruzenak produjeron un cómic sin igual. Como dirían los Beach Boys, "Papa papa oom mow mow", sin duda.

▲ WHEN THE WIND BLOWS (CUANDO EL VIENTO SOPLA)

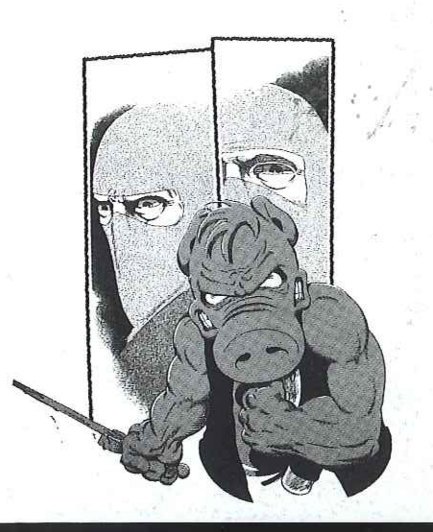
PENGUIN, 1982

Para romper con la implacable disposición de viñetas pequeñas que caracteriza la divertida y escandalosa fantasía antinuclear de Raymond Briggs, se introduce la figura de un soldado ruso en la narrativa. El tamaño del personaje y la imagen a sangre contrastan con el resto de la página. La viñeta abierta está incorporada cuidadosamente en el diseño, ya que James se inclina hacia atrás por miedo.

▼ MELMOTH

AARDVARK-VANAHEIM, 1991

Este ejemplo de la influyente y duradera epopeya de Dave Sim, *Cerebus*, el personaje que da título a la obra, está libre de marcos de viñeta en este diseño a toda página. La innovación de Sim, sin precedentes en cuanto a la distribución de página, la rotulación y las técnicas narrativas, es un placer constante. Aquí, incluso los marcos de la viñeta están compuestos con una cinta adhesiva preimpresa que Sim utilizó con frecuencia para acelerar el proceso de producción.



MONTAJE

Los creadores experimentados pueden llegar a prescindir por completo de los marcos de viñeta y disponer las imágenes de forma intuitiva para crear una composición del tamaño de una página que fluya libremente.

El montaje resulta ser una página diseñada para tragarla de una vez. Toda la página constituye una sola unidad, sin viñetas individuales obvias, pero contiene una secuencia de imágenes.

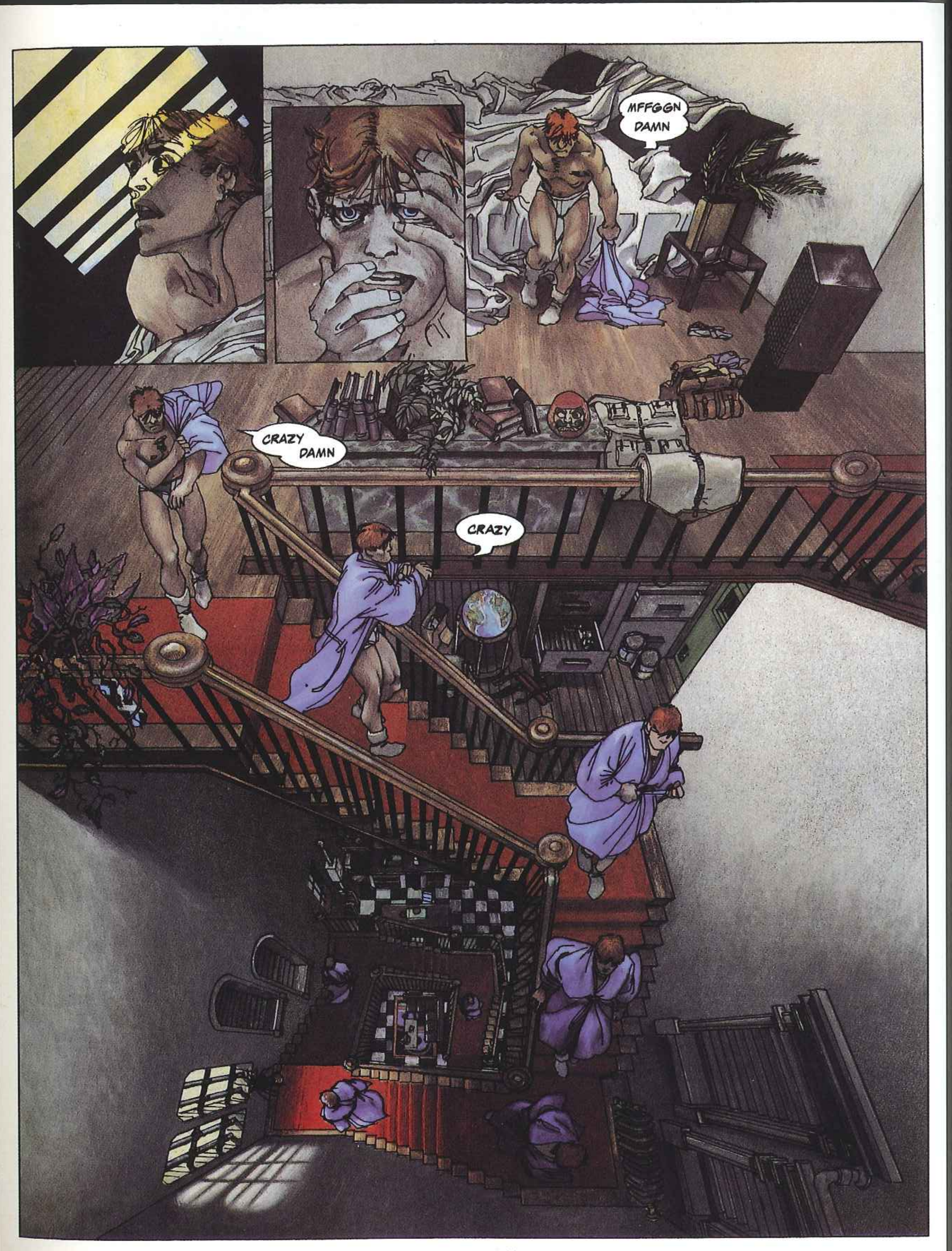
ELEKTRA LIVES AGAIN

EPIC COMICS, 1990

Aparte de dos viñetas flotantes en la esquina superior izquierda, Frank Miller representa cómo Matt *Daredevil* Murdoch se levanta, se pone la bata y baja la escalera en una sola viñeta. A pesar del fondo continuo y la falta de marcos de viñeta, el lector no duda sobre la secuencia del movimiento.

El ojo se ve atraído por la gran sombra de contraste que crean las persianas en la primera viñeta, que lleva a la cabeza de Murdoch. A continuación, el lector debería observar la segunda viñeta y entonces pasar a la figura de Murdoch que se levanta de la cama.

Esta distribución es tan perfecta que, cuando el ojo sigue a Murdoch hasta el final de la escalera, de hecho se mueve de derecha a izquierda.



MINOR MIRACLES (PEQUEÑOS MILAGROS)

W. W. NORTON, 2000

Will Eisner fue quizás el mayor y más frecuente defensor de lo que él describió como la "metaviñeta". De hecho, empezando por su colección de narraciones cortas *A Contract with God*, abandonó por completo el marco de viñeta y las distribuciones de página convencionales a favor del montaje.

Esta página ilustra la técnica aguada que utilizó para conseguir un efecto mayor en sus últimos años, mezclando el montaje con viñetas flotantes y otros recursos narrativos característicos.

Si se introducen imágenes con sangre entre sí, sin el beneficio de división de viñetas alguna, es importante que las distintas imágenes sean suficientemente claras para que el lector pueda discernirlas individualmente. Los bocadillos y cartelas son una forma excelente de guiar al lector a través de la compleja distribución.





WARLOCK

MARVEL COMICS GROUP, 1973

Siempre resulta difícil conseguir que un monólogo resulte visualmente atractivo. Para compensarlo, el personaje podría estar realizando una actividad rutinaria mientras habla, los ángulos de cámara podrían ser variados o el texto podría dividirse entre unas cuantas viñetas pequeñas que se centraran en la expresión del personaje.

En esta página de *Warlock*, su serie de culto, Jim Starlin decide crear una metaviñeta con el personaje que da título a la obra adoptando posturas distintas en una roca flotante en el espacio y con un acercamiento progresivo de la cámara. Nótese cómo los bocadillos guían la mirada en el orden correcto, y cómo las imágenes y los bocadillos mismos equilibran la página como parte de una composición integrada.



KANE, VOL. 5

IMAGE COMICS, 2005

La serie de detectives intimista de Paul Grist utiliza constantemente el montaje. Su maravillosa aplicación del claroscuro combinada con un sentido de la composición excelente facilita el seguimiento de la narrativa aún en ausencia de marcos de viñeta. Nótese cómo la luz de la ventana enmarca a Kate Felix en la segunda viñeta.



ALICE IN SUNDERLAND

DARK HORSE, 2007

La asombrosa mezcla de estilos artísticos que Bryan Talbot llevó a cabo en su libro *Alice in Sunderland*, le condujo a experimentar con Photoshop, con el que creó muchos montajes sin marcos.

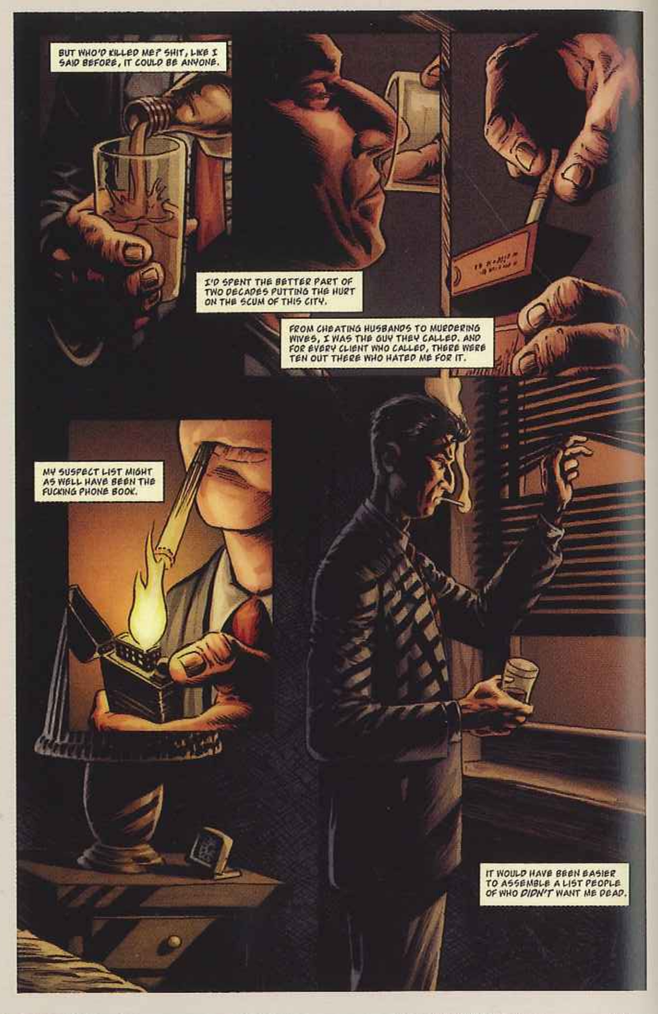


VIÑETAS FLOTANTES

Las viñetas flotantes son viñetas insertadas en una imagen de mayor tamaño. Este tipo de viñeta puede añadir mayor variedad a la distribución de la página y crear interés visual, a la vez que mantiene el orden de lectura. Ello se consigue más fácilmente si la disposición de las viñetas superpuestas se corresponde con un modelo de cuadrícula subyacente.

En caso de que las viñetas yuxtapuestas unas encima de las otras no tengan una calle para separarlas, hay que componerlas cuidadosamente. Hay que planificar meticulosamente las principales áreas de color y blanco y negro, para que las viñetas individuales no se confundan entre ellas. El lector debe ser capaz de ver dónde termina una viñeta y dónde empieza la siguiente.





◆ THE UMBRELLA ACADEMY, Nº 1

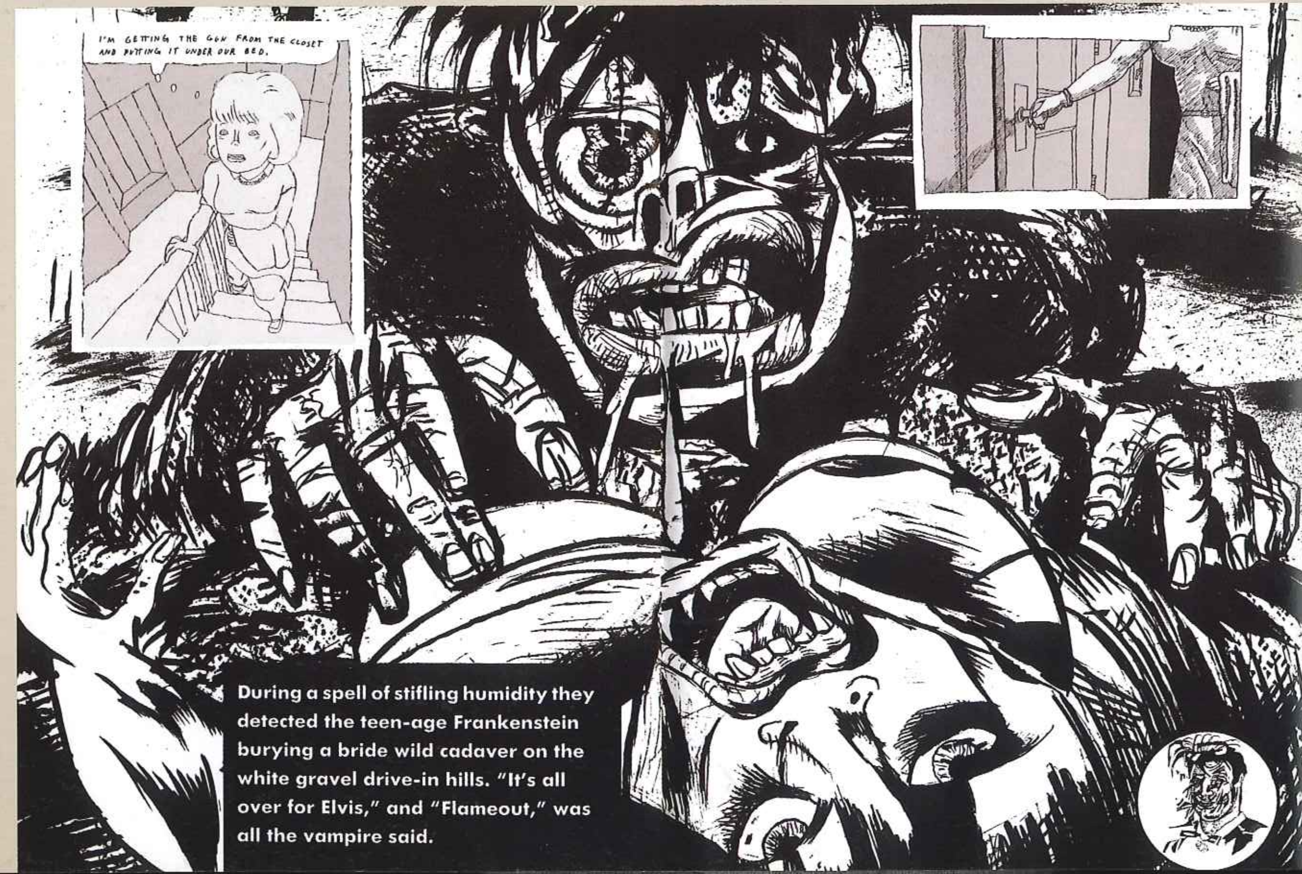
DARK HORSE COMICS, 2007

La excelente disposición de dos viñetas flotantes de Gabriel Bá se equilibra hábilmente con la imagen principal, de manera que los tres acontecimientos definidos en una sola página se unen sin reducir el efecto de la tercera y explosiva viñeta. Las ilustraciones características de Bá son reforzadas por los tenues colores de Dave Stewart, que utiliza una gama limitada para crear una separación clara entre la imagen principal y las viñetas flotantes.

◆◆ DEAD, SHE SAID, Nº 1

IDW PUBLISHING, MAYO DE 2008

La mezcla de géneros detectivescos y de terror que hace Steve Niles queda ilustrada de forma evocadora por la leyenda de los cómics Bernie Wrightson, quien introduce cuatro viñetas flotantes en la imagen principal para crear una composición de página integrada y armoniosa. El tempo de la narración es inmaculado mientras Coogan se sirve una copa, enciende un cigarro y mira afuera a través de la persiana.



◆ INVASION OF THE ELVIS ZOMBIES (LA INVASIÓN DE LOS ELVIS ZOMBIES)

RAW BOOKS, 1984

En la obra de Gary Panter, a la imagen principal de un Elvis zombi impactante y grosero se le han añadido viñetas dibujadas en un estilo más claro y una cartela compuesta. Siempre ingenioso, Panter mezcla técnicas de dibujo y narración en su característico estilo *grunge* y crea así una narrativa compulsiva con imágenes únicas.

ESPACIO NEGATIVO

Las ilustraciones no tienen por qué llenar hasta el último centímetro del lienzo. El espacio, como sucede en las viñetas individuales, puede ayudar a que las ilustraciones respiren y a que el dibujante llame la atención sobre cierto elemento, en este caso, una serie de viñetas.

SUPER SPY

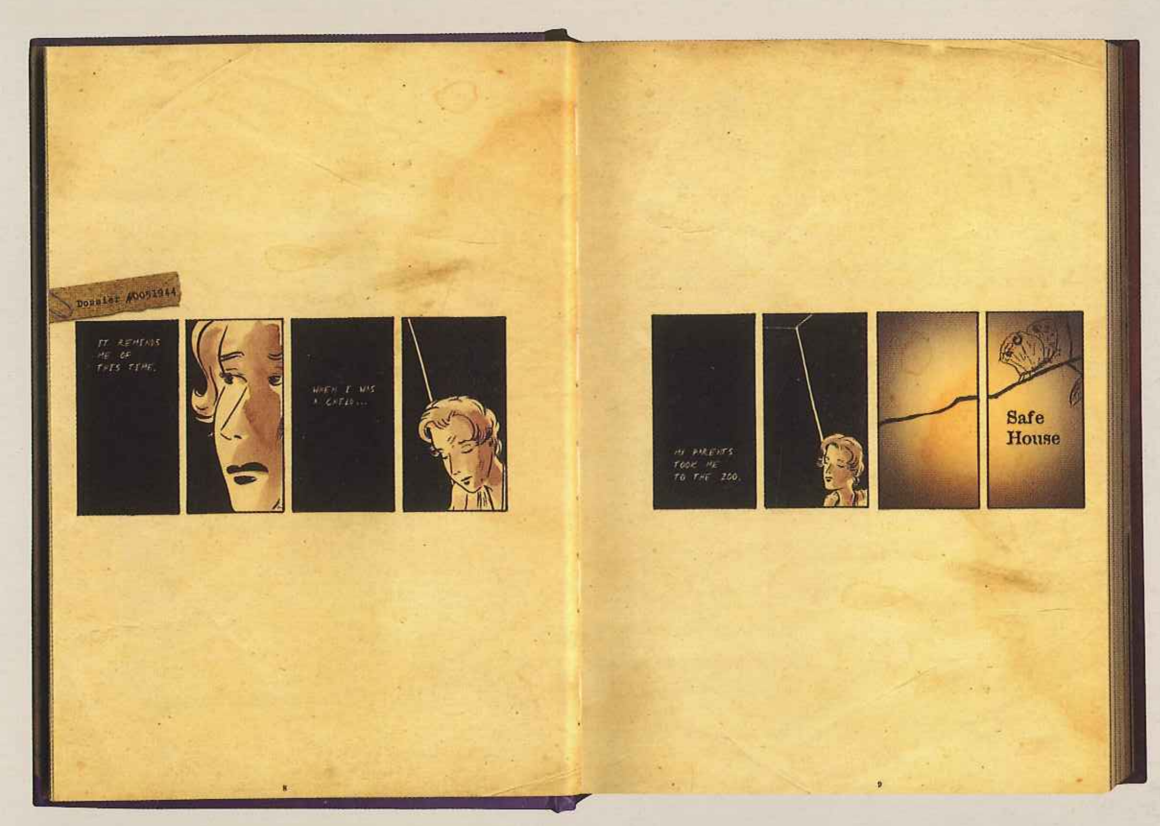
TOP SHELF PRODUCTIONS, 2007

El diseño de estilo envejecido de Matt Kindt en su novela gráfica *Super Spy* da la impresión de estar ante un papel amarillento, manchado y arrugado, el cual utiliza como telón de fondo, contrastándolo con una serie de imágenes pequeñas y oscuras en el nivel central, que suscitan un ambiente tranquilo de reflexión y contemplación.

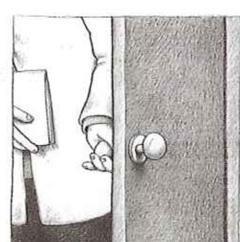
THE TICKING

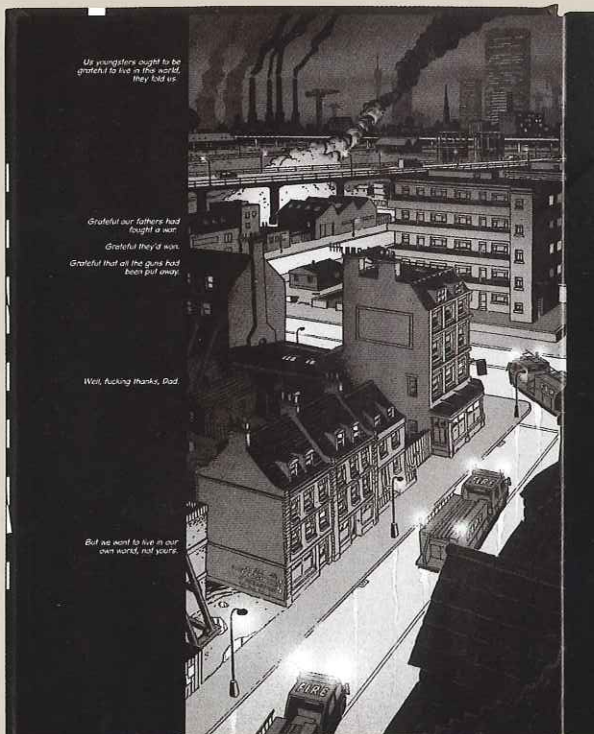
TOP SHELF PRODUCTIONS, 2005

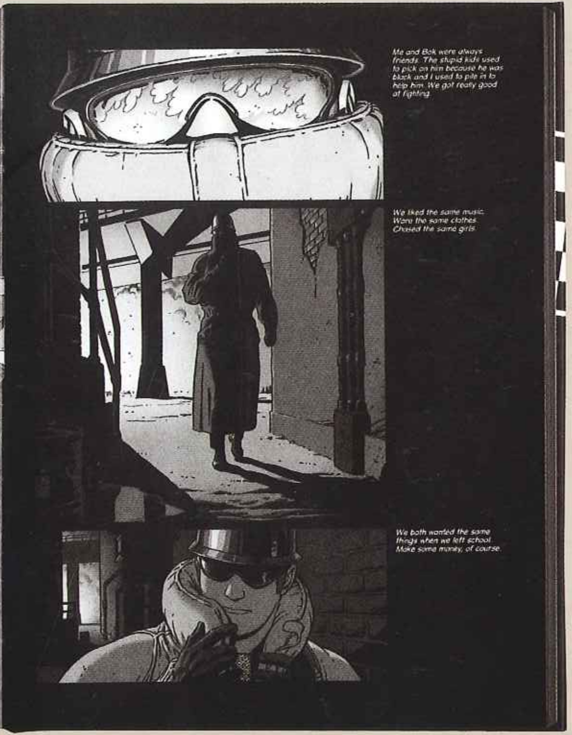
Al colocar sólo una o dos viñetas en cada página de su novela gráfica surrealista, dibujada con gran delicadeza, Renée French utiliza el espacio negativo para llamar la atención sobre el aislamiento de un niño desfigurado.











THE ORIGINALS

VERTIGO/DC COMICS, 2004

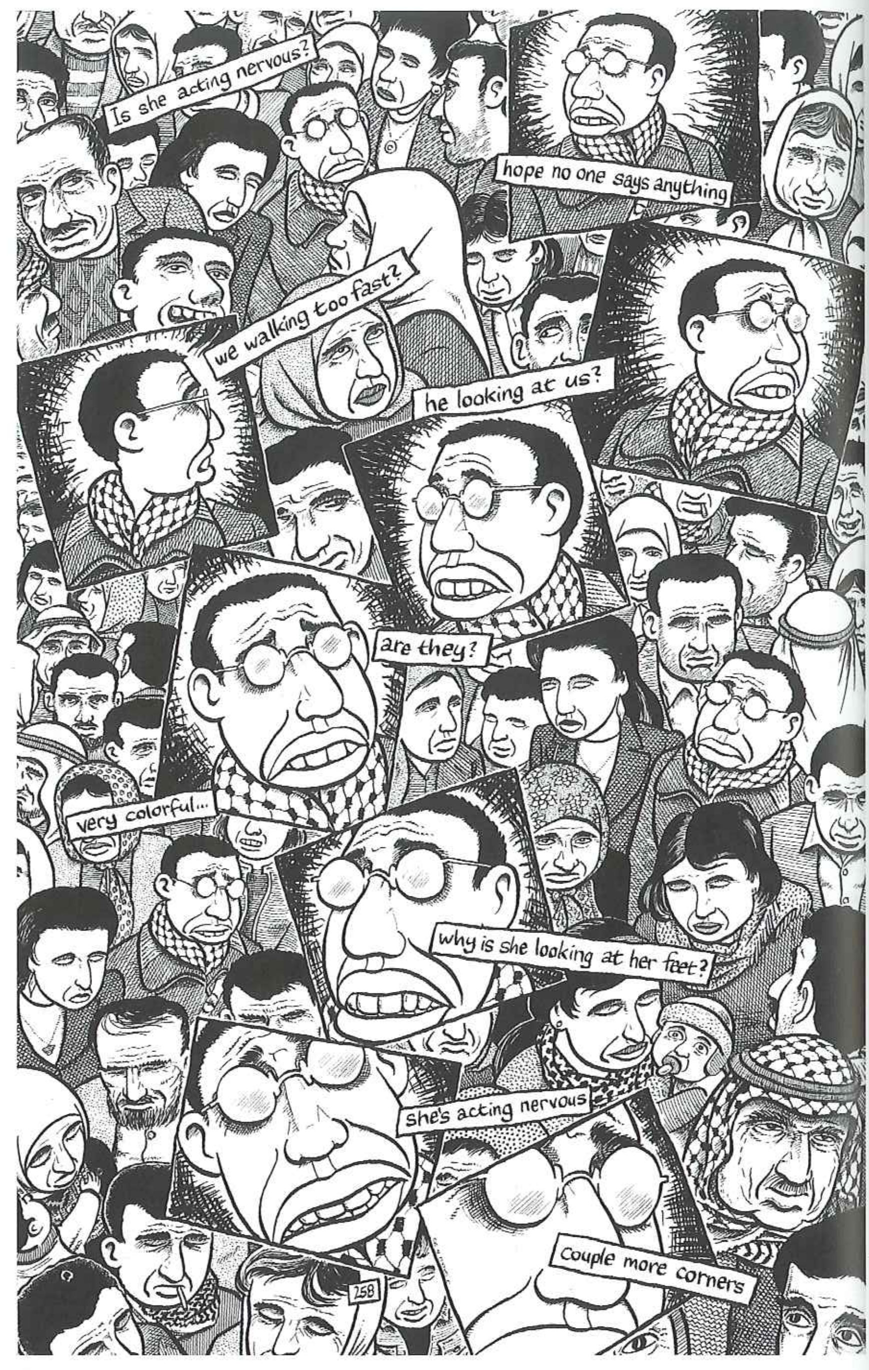
En algunas páginas de la novela gráfica de Dave Gibbons, *The Originals*, el dibujante utiliza espacio negativo para colocar pequeños fragmentos de narración, normalmente dentro de cartelas, en las ilustraciones. Se trata de una solución elegante y efectiva si se integra en el diseño general del libro.

Distribuciones de página singulares e inusuales

Aunque este capítulo se ha centrado en un surtido de estructuras de cuadrícula, las distribuciones de página poco ortodoxas, complejas o experimentales no tienen nada de malo.

Es posible crear cómics efectivos sin utilizar una distribución de cuadrícula rígida, pero es esencial que haya un orden de lectura claro y obvio. Si el lector no sabe qué parte de la página mirar a continuación, se aparta de la historia. Incluso en las distribuciones de cómic más experimentales, la comprensión del lector siempre debe considerarse de importancia capital.





VIÑETAS IRREGULARES

Quizá las distribuciones de página más complejas no se adecúen a un sistema de cuadrícula, pero, incluso con viñetas de formas distintas, se debe mantener una estructura coherente.

Se pueden utilizar viñetas irregulares o de formas extrañas para reforzar una página concreta, si la narrativa precisa una disposición rebelde y fragmentada. Como siempre, los diseños de página extremados e inusuales deben emplearse con moderación y son más efectivos cuando ofrecen un contraste repentino con la distribución habitual.

◀ STUCK RUBBER BABY

PARADOX PRESS, 1995

Stuck Rubber Baby, de Howard Cruse, es una hazaña de ilustración detallada y narrativa magistral. En una de las distribuciones de página más complejas de Cruse, los marcos rectangulares estándar se convierten de repente en viñetas flotantes irregulares. Las viñetas deformadas y los ángulos de cámara modulados transmiten una sensación de confusión, miedo y ansiedad a medida que los miembros del Ku Klux Klan invaden un hogar.

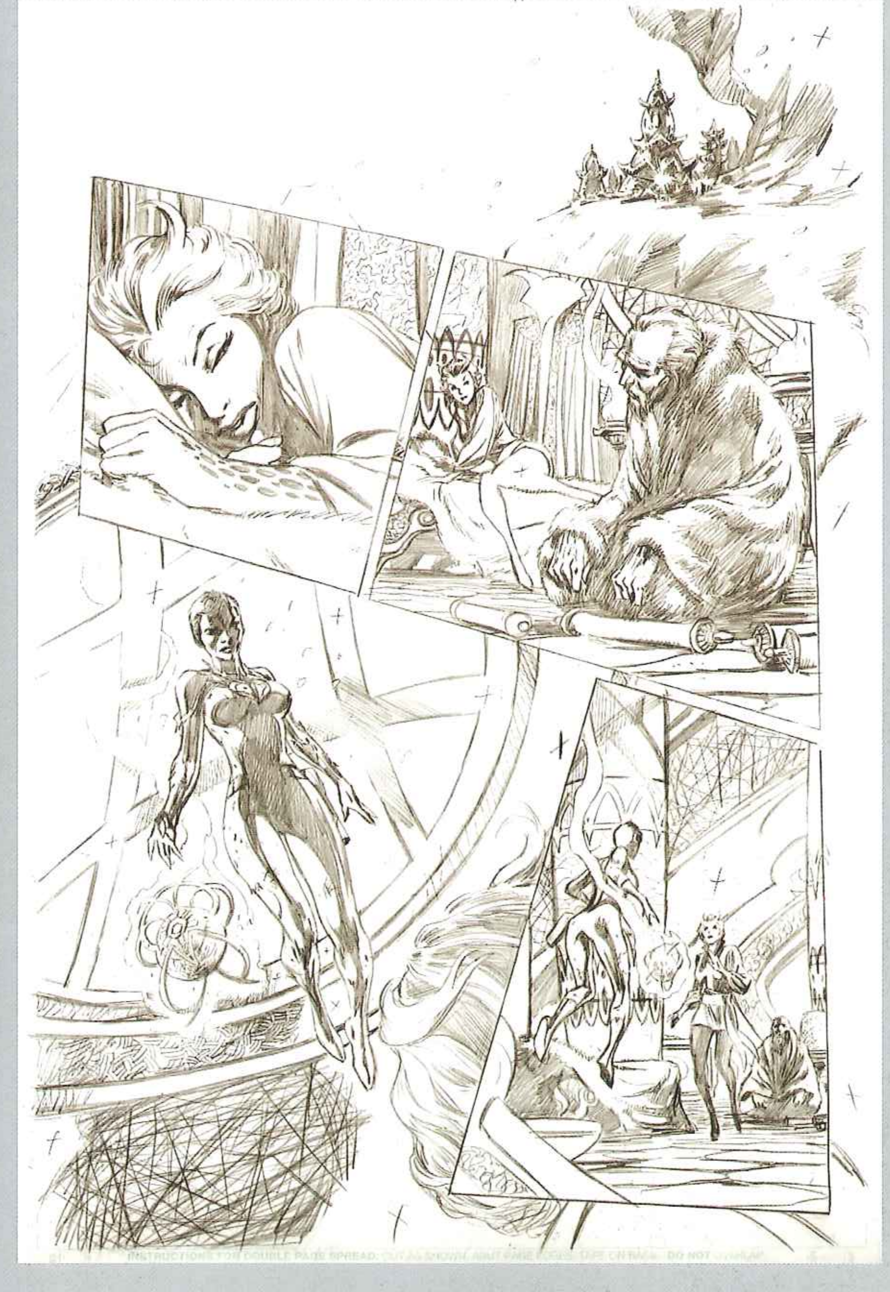
▲ PALESTINE (PALESTINA)

FANTAGRAPHICS BOOKS, 2001

Los excepcionales cómics de Joe Sacco, cuyo estilo se aproxima al reportaje, contienen distribuciones de página variadas que dependen de la información que el autor quiere comunicar, y van desde cuadrículas regulares de muchas viñetas hasta diseños de página caóticos que fluyen libremente, como el de esta página de su celebrado *Palestina*.

Las formas de viñeta y cartela desiguales, que flotan encima de la escena de una multitud frenética, amplifican los sentimientos de miedo y paranoia a medida que Sacco navega por el mercado árabe de Jerusalén.





VIÑETAS DIAGONALES

Ⓐ X-MEN, Nº 58

MARVEL COMICS, JULIO DE 1969

El uso innovador del fotorrealismo por parte de Neal Adams a finales de la década de 1960 fue una revelación para los fieles lectores de cómic. No solo aportó precisión anatómica y mucho detalle a los casi obsoletos títulos de Marvel, sino también un diseño de página innovador.

Cuando Bestia es arrojado por la ventana, Adams indica la caída del personaje mutante mediante una distribución de viñetas separadas en diagonal. Desde el punto de vista del diseño, se trata de una escena impresionante, pero narrativamente es menos satisfactoria. En cuanto a la cronología, la primera viñeta de la secuencia se encuentra abajo a la izquierda, pero el ojo, de forma natural, empieza por la parte superior de la página y sigue la caída hasta las viñetas tercera y cuarta, en el que las viñetas superior derecha e inferior izquierda se advierten más.

Podría decirse que la página está diseñada para asimilarla por completo, como un diseño único, para que el lector pueda elegir el orden correcto. Aun así, no queda claro en qué parte de la secuencia encaja la viñeta superior derecha.

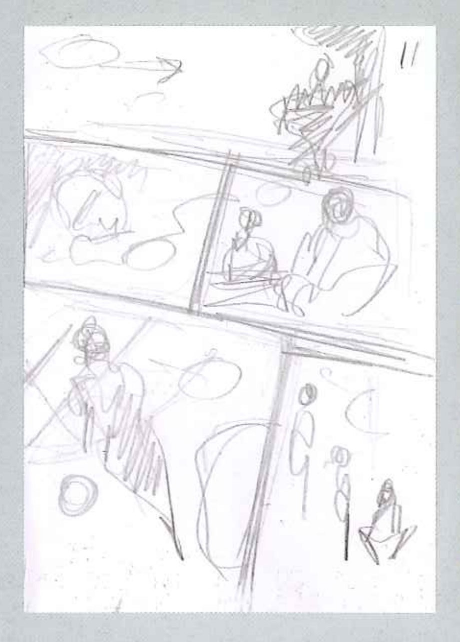
Ⓑ + Ⓒ + ⒸⒸ FANTASTIC FOUR: THE END, Nº 5

MARVEL COMICS, ABRIL DE 2007

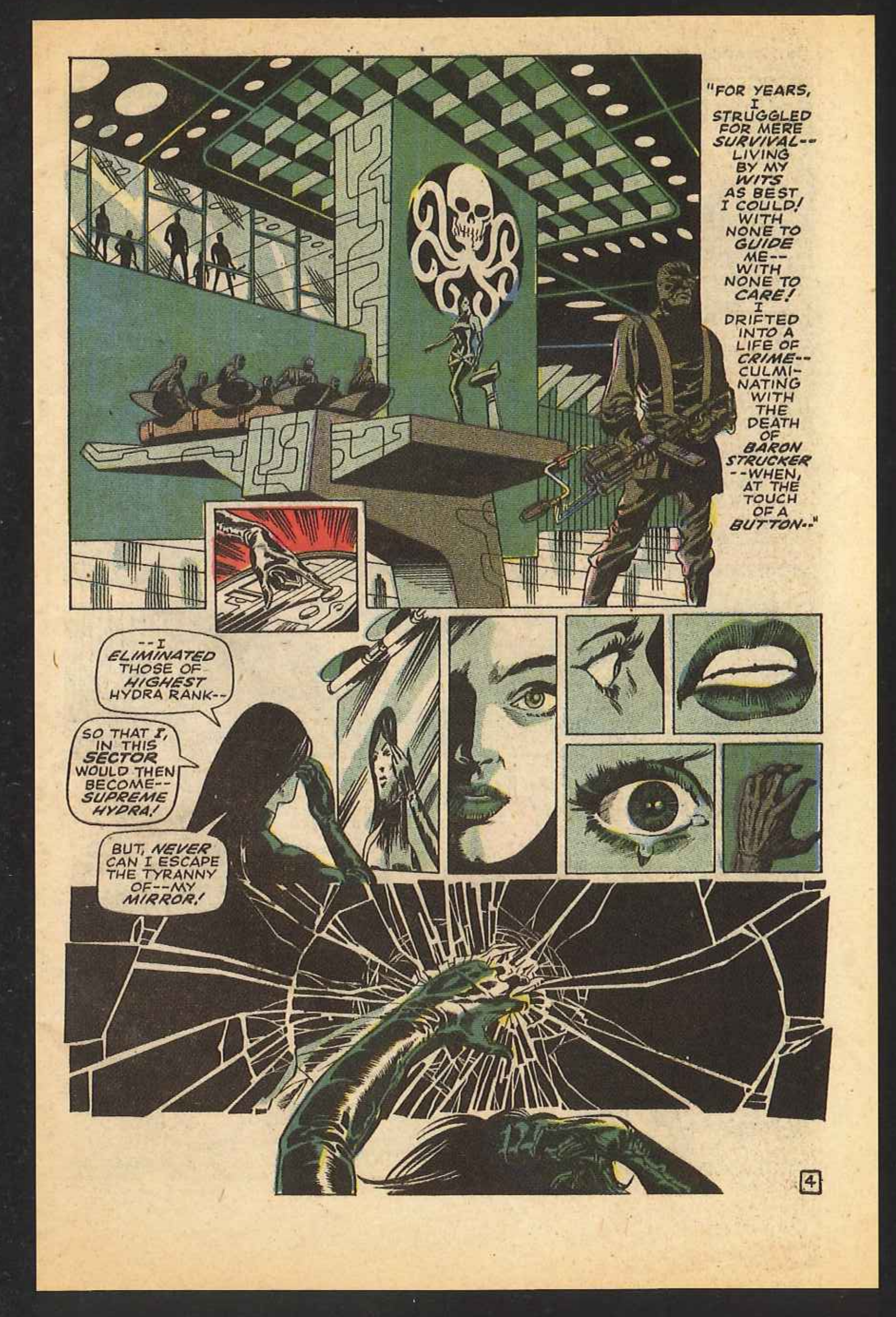
Alan Davis utiliza un sistema de distribución de página diagonal inusual en toda su miniserie *Fantastic Four*, con guión propio. La sangre y las viñetas flotantes hacen que esta página, como muchas otras de la misma obra, sea muy compleja, y hay que reconocer a Davis su mérito por mantener la claridad narrativa.

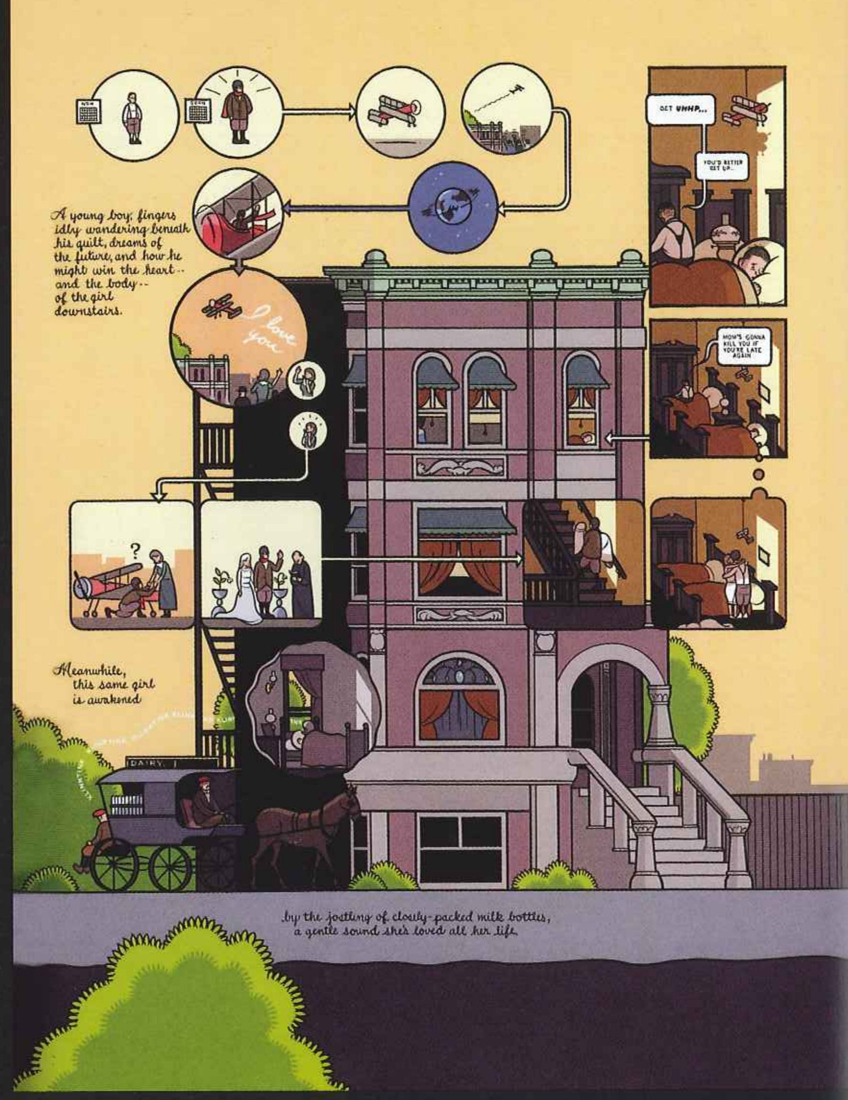
A pesar de las distracciones potenciales, no hay duda alguna sobre el orden de lectura correcto. La anatomía y la composición de viñetas de Davis, junto con las tintas fluidas de Mark Farmer y el color de John Kalisz, desembocan en un hermoso ejemplo del cómic de superhéroes.

"La opinión de que los cómics son como películas es engañosa, porque un lector no puede evitar ser consciente de una página o extensión entera", dice Davis. "Las viñetas angulares tienen una agitación abstracta inherente, pero son un modo más económico de utilizar el espacio, y pueden ser mucho más efectivas que una cuadrícula 'cinematográfica' a la hora de dirigir la mirada del lector por la página, la extensión de la secuencia o a través de la historia".









DISTRIBUCIONES DECORATIVAS

Ⓐ CAPTAIN AMERICA, Nº 113

MARVEL COMICS, MAYO DE 1969

Esta página, de la era dorada de Jim Steranko, es un ejemplo típico de sus excelentes capacidades para el diseño de cómic. No cabe duda de que la página se ha concebido para que el lector la observe como una composición única, e invita al lector a admirar la belleza del diseño conjunto de la página antes de leer las viñetas.

Se resalta la segunda viñeta, insertada y de pequeño tamaño, con un fondo rojo, que guía de este modo la mirada hacia la siguiente viñeta de la secuencia. Las viñetas fragmentadas que presentan la cara de Madame Hydra no son una mera secuencia de imágenes, sino más bien un recurso estético. El tamaño reducido y variado de las mismas crea ansiedad y transmite el estado de gran exaltación del personaje. La página culmina en una viñeta final sin marcos: el brazo de Hydra encuadrado por la representación gráfica del espejo roto.

Ⓐ ACME NOVELTY LIBRARY, Nº 18

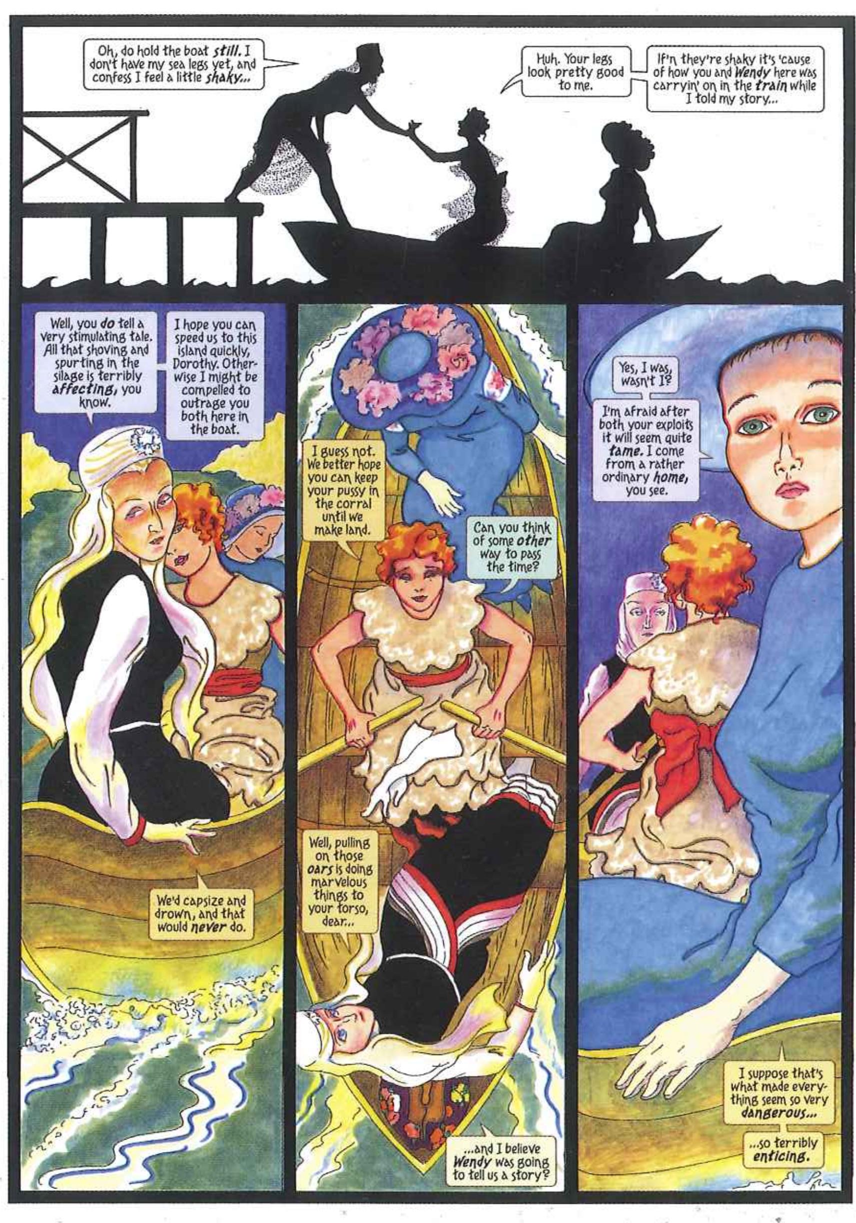
DRAWN & QUARTERLY, 2007

Esta página, publicada como parte de su serie *Building Stories*, es un buen ejemplo del característico uso innovador del medio de los cómics por parte de Chris Ware. Basada en la consabida toma exterior de un edificio, las viñetas insertadas siguen un orden intrincado y contrario a las agujas del reloj, y narran así la vida de uno de los vecinos del edificio.

Además del curso principal de la narrativa, hay un corte transversal que deja ver el interior del edificio y muestra a otro personaje en el interior de una de las habitaciones. Las viñetas y cartelas se pueden leer en múltiples órdenes y el efecto general resulta extraordinariamente ingenioso.

Normalmente, el uso de flechas en la continuidad de las viñetas se considera una mala praxis, un sustituto para una mala narrativa en la que el orden de lectura no es obvio, pero cuando se concibe como parte del diseño deseado, tal como hace Ware en este caso, puede ser extremadamente efectivo.





Ⓐ BLANKETS

TOP SHELF PRODUCTIONS, 2003

La aclamada novela gráfica de Craig Thompson no es tan sólo una estremecedora historia del primer amor llena de sentimiento, sino también un catálogo de distribuciones de página ingeniosas y experimentales, representadas a través de fluidas y suaves pinceladas.

Esta página utiliza los cuadros de un edredón de *patchwork* como marcos de viñeta que contienen una secuencia, en la que Craig y Raina hablan del edredón mismo.

Ⓐ LOST GIRLS

TOP SHELF PRODUCTIONS, 2007

La obra maestra pornográfica de Alan Moore y Melinda Gebbie, *Lost Girls*, está llena de cuadrículas estructuralmente metódicas que contienen las ilustraciones delicadas y sensuales de Gebbie. La distribución de página varía según la perspectiva desde la que se relata la historia.

Todas las páginas de este capítulo están organizadas con la misma estructura de cuatro viñetas, con una viñeta horizontal que ocupa el ancho de página arriba y contiene un diseño de siluetas. Otros capítulos del libro siguen una serie de distribuciones y estilos artísticos fijos pero distintos, algunos de ellos con clara influencia de pintores populares de la época en la que se ambienta el libro, como Schiele, Mucha y Beardsley.

Ilustraciones a toda página

Una ilustración a toda página *(splash page)* es una imagen o viñeta que llena por completo una página, y a veces una doble página.

Tradicionalmente, el término *splash page* hacía referencia a la primera página de un cómic, una única ilustración dramática que mostraba una escena que también aparecía más adelante en el cómic (para abrir el apetito del lector), o bien establecía el marco de referencia; en definitiva, una presentación tentadora de la historia. A menudo, esta página inicial incluía también el título de la historia, un resumen de la misma, y los créditos.

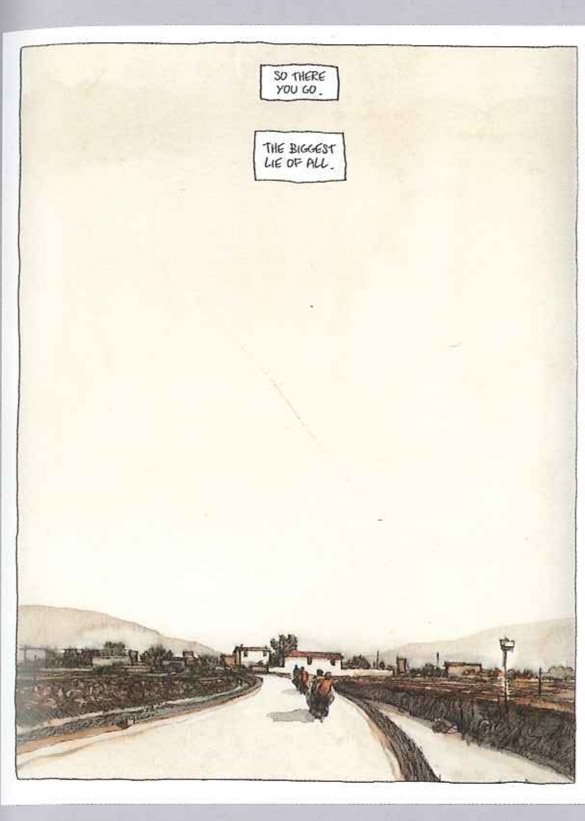
Sin embargo, este término ha evolucionado y ahora hace referencia a una ilustración a toda página en cualquier momento del cómic, quizá para indicar un cambio de capítulo o simplemente en el momento en que la historia requiere un fuerte impacto visual. Al utilizar una imagen a toda página en una historia, se anima al lector a detenerse y asimilar su significado global. Para que sean más efectivas, hay que usar las *splash pages* con moderación, para un panorama, una escena tumultuosa, un momento dramático.

De vez en cuando, algún cómic ha experimentado con ellas y ha sacado un número formado únicamente por *splash pages*. John Byrne lo hizo en un número de *Incredible Hulk*, Walt Simonson repitió el truco durante su temporada en *Thor*, y Dan Jurgens lo empleó en un celebrado número de *Death of Superman*. Se trata de lecturas que tienen un valor como novedad, pero suelen decepcionar.



◗ FANTASTIC FOUR, Nº 83
MARVEL COMICS, FEBRERO DE 1968
Esta *splash page* típicamente dramática de Kirby, sacada de *Fantastic Four*, fija el clima del cómic y ofrece un resumen de la historia al lector.

◗◗ THE ROCKETEER
ECLIPSE BOOKS, 1985
Rocketeer, el superhéroe *retro* de Dave Stevens, propulsado por cohetes, se cuela por accidente en una sesión fotográfica, lo que permite que el dibujante se luzca mostrando su dominio de la forma femenina. Casi todos los elementos de la imagen llevan la atención del lector a Betty, que queda hábilmente enmarcada por la cortina amarilla.



GARAGE BAND

FIRST SECOND, 2007

El dibujante italiano Gipi utiliza al máximo el espacio negativo para esta ilustración a toda página *(splash page)* paisajística, sobria pero hermosa, de su novela gráfica *Garage Band*.

El amplio cielo abierto y la sutil técnica de acuarela de Gipi transmiten perfectamente el ambiente tranquilo de esta escena de un pueblo, mientras que las líneas se curvan con suavidad para converger hacia el horizonte, al tiempo que sumergen al lector en la imagen.

SPLASH A DOBLE PÁGINA

ARZACH

IBOOKS, 1977

Se pueden emplear *splash pages* a doble página para conseguir un impacto máximo.

Este panorama sensacional, del maestro francés Moebius, representa a su personaje de fantasía, Arzach, a lomos de su corcel volador, semejante a un pterodáctilo, por encima de un paisaje extraño y sangriento. Arzach y su criatura voladora destacan del fondo gracias a un uso magnífico del color, con lo que se crea una gran sensación de profundidad.



EXTENSIONES A DOBLE PÁGINA: DISEÑAR DISTRIBUCIONES EN PÁGINAS ENFRENTADAS

Ocasionalmente, el dibujante puede aprovechar el tamaño y la forma de una extensión a doble página para hacer que un dibujo ocupe ambas páginas, de manera que las dimensiones de su lienzo pasen de ser las de un retrato a las de un paisaje.

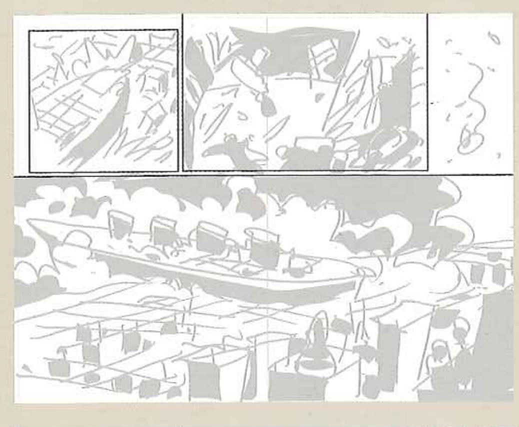
Esto puede acarrear problemas de diseño adicionales para el dibujante, ya que se ha condicionado al lector para que lea cada página en orden. El ojo sigue el orden desde las viñetas situadas en el primer nivel de la página izquierda y, cuando llega a la calle o pliegue central, pasa naturalmente al nivel siguiente de la misma página.

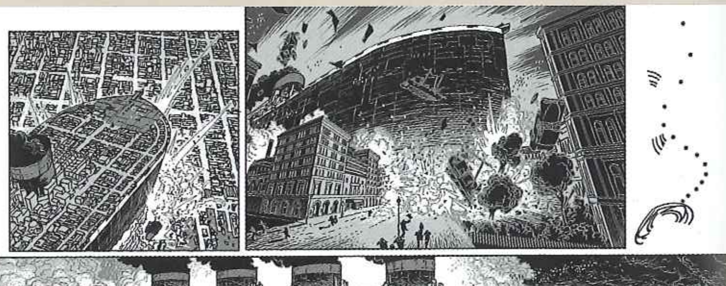
Para que el ojo del lector supere la calle central, el nivel superior debe eludir de forma obvia y enfática la división de página, lo cual resulta especialmente importante cuando el cómic es a sangre, de manera que las ilustraciones se extienden hasta el borde de cada página y la calle central.

La extensión a doble página funciona mejor en el encarte central en cómics encuadernados con grapa (es decir, doblados y grapados), ya que las ilustraciones quedan intactas. Cuando la extensión a doble página se coloca en otro lugar, pueden llegar a surgir problemas si las dos mitades de la misma imagen no coinciden con precisión.

Por otro lado, hay que tener en cuenta que, cuando los cómics se cosen de otro modo, se pierde una parte de la página en la encuadernación. Por ello, es extremadamente importante que cualquier texto se mantenga a una distancia prudencial de la calle central, ya que de otro modo puede quedar ilegible.

FANTASTIC FOUR, Nº 557
MARVEL COMICS, JULIO DE 2008
En esta sensacional doble página de Bryan Hitch, de su temporada en *Fantastic Four*, el orden de lectura adopta una ruta vertical descendente por la parte izquierda de la página, a continuación sigue de izquierda a derecha a través de las tres viñetas inferiores y desemboca en la imagen *splash* principal. Pese a esta distribución nada habitual, no se pone en peligro la narrativa y el orden de las viñetas queda claro. La viñeta insertada en la parte inferior derecha dirige claramente la mirada hacia la página siguiente y mantiene un curso sin obstáculos para el lector.





LEVIATHAN
REBELLION, 2006
Extensión a doble página culminante de D'Israeli, a partir del guión de Ian Edginton para *Leviathan*, seriado originalmente en *2000 AD*.

Para empezar, las distribuciones de D'Israeli se esbozaron en una línea gris con Adobe Illustrator y luego se reforzaron con una línea negra más delgada. Para el paisaje urbano, se utilizó como referencia una antigua postal de Nueva York. "Decidí que sería mejor, en cuanto a la narrativa, que el barco se moviera de izquierda a derecha en la viñeta inferior, así que giré la viñeta en Photoshop."





BOX OFFICE POISON (MALAS VENTAS)

TOP SHELF PRODUCTIONS, 2001

Muchos dibujantes diseñan sus páginas con extensiones a doble página en mente y equilibran las distribuciones y composiciones de viñetas en ambas páginas.

En la novela gráfica de 600 páginas de Alex Robinson, sobre un grupo de amigos y sus relaciones personales, esta extensión de diseño ingenioso utiliza una distribución simétrica que enfatiza la distancia metafórica entre los amantes. Aunque las páginas se leen individualmente, no hay duda de que se trata de una extensión a doble página diseñada para disfrutarla como una composición única.

WRATH OF THE GODS

BOY'S WORLD, 1963

La extensión a doble página fue especialmente popular en los cómics británicos, en los que los encartes centrales solían ser las únicas páginas a color, aparte de la cubierta. Ron Embleton *(Wrath of Gods)*, Don Lawrence y Frank Bellamy *(Heros the Spartan)* fueron grandes exponentes del cómic a doble página central.



WRATH of the GODS

The Greek god Zeus has commanded Arion to search the world for the lost Bow of Delos. Shipwrecked on a lonely island, Arion looks for a goat-man, who is to provide him with a clue . . .

A GOAT-MAN IS ONE WHO TENDS GOATS! BUT WHERE WILL I FIND HIM IN A WILDERNESS LIKE THIS?
THEN, AS ARION NEARED THE SUMMIT...
A STATUE! SO THIS IS THE GOAT-MAN I WAS SENT TO FIND! WILL THE GODS NEVER TIRE OF PLAYING TRICKS?
AS HE FLUNG HIMSELF WEARILY DOWN BY THE OLD STATUE, HE SAW THE INSCRIPTION...
PAY TRIBUTE
PAY TRIBUTE, EH? SO BE IT—TAKE THE FEW GOLD COINS I HAVE LEFT, FOR I WILL NEVER NEED THEM HERE!
UTTERLY EXHAUSTED BY HIS CLIMB, ARION SLUMPED FORWARD...
MUSTN'T SLEEP... NO SHELTER... DIE FROM EXPOSURE...
ARION FOUGHT, BUT SLOWLY HIS EYES CLOSED... THEN SUDDENLY, THE CLASH OF BATTLE SHATTERED THE SILENCE...
BY ALL THE GODS—WHERE AM I?
IT WAS A BATTLE, ON THE SHORES OF A MISTY LAKE, AND ARION KNEW MANY OF THE WARRIORS...
THAT'S PHOBIS, AND THERE'S ANTAX —YET THEY BOTH DIED A HERO'S DEATH AT TROY!
AND THAT'S CLEON—HE DIED TO SAVE ME FROM A TROJAN AXE! LOOK OUT, OLD COMRADE, HE IS STABBING AT YOUR THROAT!
HOLD ON, CLEON—WE'LL FIGHT HIM TOGETHER!
THOUGH ARION HAD NOTHING BUT HIS BARE HANDS, HE HURLED HIMSELF INTO THE BATTLE!
BUT ARION'S FRANTIC HANDS GRABBED AT—EMPTY AIR!
UUUH! THEY ARE GHOSTS!
THEN THE FIGHTING DIED AWAY, AND THE WARRIORS TURNED, TO GAZE ACROSS THE WATER...
AIEE! CHARON, THE DREAD BOATMAN, WHO FERRIES SOULS TO THE UNDER-WORLD!
ARION WATCHED, IN HORROR, AS HIS COMRADES FILED SLOWLY ON BOARD. EACH HANDED THE FERRYMAN A COIN...
COME BACK, ALL OF YOU! THIS IS THE RIVER STYX—AND IF YOU CROSS IT YOU WILL NEVER RETURN!
PAY AND JOIN THE OTHERS! IF YOU HAVE A COIN, THERE IS NO ESCAPE!
AND THEN IT WAS ARION'S TURN...
BUT ARION HAD THROWN ALL HIS MONEY AT THE FOOT OF THE GOAT-MAN STATUE AS TRIBUTE!
SIR, I HAVE NO COIN!
THEN GO BACK TO THE LAND OF THE LIVING, YOUR TIME HAS NOT YET COME!
AS THE FERRY DISAPPEARED INTO THE MIST, ARION HEARD THE FAINT VOICE OF CLEON, IN A LAST DESPAIRING CRY...
IF YOU SEEK THE BOW OF DELOS — LOOK FIRST FOR THE ANVIL OF THE GODS!
CLEON, MY COMRADE!
ANVIL OF THE GODS? WHAT CAN HE MEAN? BY ZEUS, I'VE BEEN ASLEEP! SO ALL THIS WAS JUST A NIGHTMARE!
THEN ARION'S MIND SUDDENLY WHIRLED, AND HE WAS SITTING WIDE-AWAKE ON THE MOUNTAINSIDE!
BUT WHEN ARION LOOKED AT THE FOOT OF THE GOAT-MAN STATUE...
THE GOLD COINS I FLUNG DOWN AS TRIBUTE... THEY'VE GONE!
To be continued

EN EL SENTIDO DE LAS AGUJAS DEL RELOJ DESDE ARRIBA A LA IZQUIERDA

ACME Novelty Library, Vol. 3, Nº 4. Fantagraphics Books, 1994

Krazy & Ignatz (1939-1940) Fantagraphics Books, 2007

ACME Novelty Library, Vol. 2, Nº 2. Fantagraphics Books, 1994

Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth (Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo). Jonathan Cape, 2004

Diseñador en primer plano: **Chris Ware**

Chris Ware es uno de los defensores más destacados del diseño experimental todavía en activo en el mundo del cómic. Sus publicaciones innovadoras son una combinación medida con precisión de narrativa compleja, ilustración, caligrafía y diseño gráfico.

Ware reinventa el formato de la serie *ACME Novelty Library* en casi cada número, y cada nueva publicación es más compleja y ambiciosa que la anterior en cuanto al valor de producción y al contenido.

Alterna los formatos del tipo folleto compacto con formatos tabloide, y los volúmenes más recientes se presentaron como sofisticados ejemplares de tapa dura encuadernados en tela. Asimismo, prefiere las formas cuadradas, de paisaje y retrato pertinentes para complementar el material.

Mientras que el contenido también cambia en cada número, fue la cruda tira *Jimmy Corrigan* la que catapultó a Ware al mundo del arte del cómic. Se publicó originalmente en el semanario de arte *New City* de Chicago, antes de presentarse en *ACME Novelty Library. Jimmy Corrigan* es una triste historia de la alienación y la soledad en la infancia que abarca cuatro generaciones.

Si unimos el estilo artístico icónico y geométrico de Ware con distribuciones de viñeta complejas e intrincadas, parece dibujado digitalmente, pero, en realidad, está hecho a mano mediante técnicas tradicionales, con la única excepción de la gama de colores apagados y evocadores, que sí se añaden por ordenador.

Su uso innovador de la tipografía como elemento de diseño dentro de la página, yuxtapuesta a las crudas imágenes gráficas, creó un nuevo enfoque gráfico de la narrativa de los cómics.

Ware afirmó: "Intento utilizar las reglas tipográficas para controlar mi manera de 'dibujar', lo que me mantiene a una distancia prudencial de la historia y me sirve como análogo visual del modo en que recordamos y conceptualizamos el mundo".

La distribución de una página típica de Chris Ware suele ser deliberadamente enrevesada y confusa, con pistas en forma de flechas, rotulación y otras técnicas sutiles para adivinar el orden de viñetas correcto, pero el resultado final es siempre una pieza preciosa de diseño de cómic.

Las páginas de Ware, trabajadas con elegancia, pueden parecerse a algún tipo de juego de mesa complejo, repleto de viñetas, a veces giradas noventa grados o puestas al revés, algunas de ellas con imágenes, otras con caracteres minúsculos, que en conjunto crean un ritmo casi musical.

ACME Novelty Library también muestra otros cómics seriados, así como material más esotérico. Los primeros números presentaban al raro y anónimo hombre con cabeza de patata, *Quimby the Mouse*, y *Big Tex* reducidos, ya que solían ser episodios de una sola página.

Asimismo, hay páginas dedicadas a imitaciones de anuncios, escritas en el comiquísimo y enrevesado estilo eduardiano de Ware, y también recortables. Si el lector está dispuesto a mutilar un artefacto tan hermoso, podrá construir esculturas cinéticas, casas y robots de cartulina.

Otros proyectos más recientes de la publicación incluyen la serie independiente de una sola página *Building Stories*, y una narrativa más larga y divergente sobre el patético coleccionista de figuras de acción Rusty Brown.

Las sensacionales cubiertas de Ware son, en su mayoría, una mezcla de tipografía y diseño, y no una simple ilustración. Inspiradas en catálogos de novedades de época, papel de pared, juegos de mesa, libros escolares, etiquetas de tabaco, embalajes de cosmética e incluso en un reloj de pulsera infantil, sus cubiertas se realzan con bordes y florituras barrocas.

Las obras completas, ampliamente rediseñadas, de *Jimmy Corrigan: the Smartest Kid on Earth (Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo)*, un libro de tapa dura de 380 páginas y formato apaisado, fue el primer cómic que ganó el prestigioso premio Guardian First Book Award, lo que ha conllevado la aparición de colecciones extragrandes de sus trabajos anteriores en *ACME*.

Además, Drawn & Quarterly ha publicado recopilaciones de su cuaderno de bocetos en dos volúmenes de *The ACME Novelty Datebook*. Contienen garabatos exquisitos, delicados dibujos del natural e historietas maravillosamente libres, que demuestran la versatilidad y facilidad artística de Ware, así como su automenosprecio despiadado.

Los trabajos de diseño de Ware en publicaciones de terceros son igualmente innovadores y hermosos. Cabe destacar sus ilustraciones para *Lost Buildings*, un estuche con libro y DVD.

Todos los volúmenes del archivo de *Krazy Kat* recopilado por Fantagraphics Books, *Krazy and Ignatz*, cuentan con una cubierta totalmente nueva y diseño interior a cargo de Ware. Drawn & Quarterly también le ha encargado el diseño de *Walt & Skeezix*, las recopilaciones de *Gasoline Alley*.

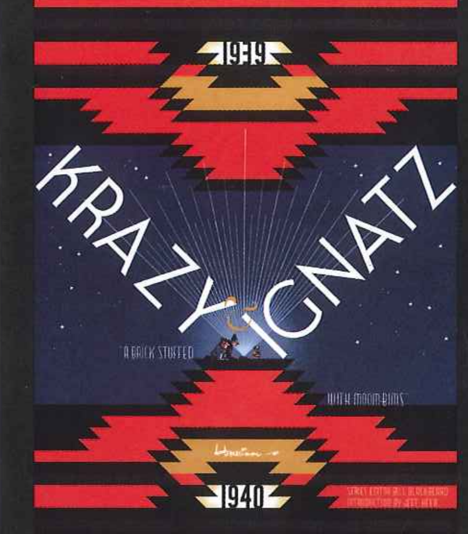
Ware diseñó y editó el volumen 13 de *McSweeney's Quarterly Concern*, en el que se incluyen grandes nombres del cómic. Esta edición incluye otra sobrecubierta desplegable muy detallada con varios minicómics que se sostienen gracias a los complicados pliegues de la cubierta.

Ware estudió en The School Of The Art Institute Of Chicago a principios de la década de 1990, donde produjo su primer fanzine autopublicado y fotocopiado, *Lonely Comics and Stories*.

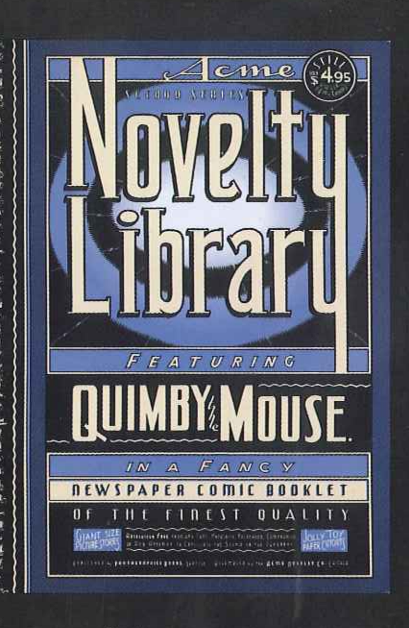
Encontró un aliado fiel en Fantagraphics Books, con sede en Seattle, que publicó *ACME Novelty Library* durante más de diez años y quince números, tras los cuales Ware decidió asumir las tareas de publicación y elevó así el diseño de cómic al nivel de las bellas artes.



The
ACME
BRAND.

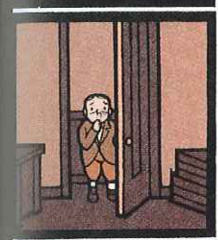


1939
KRAZY & IGNATZ
1940



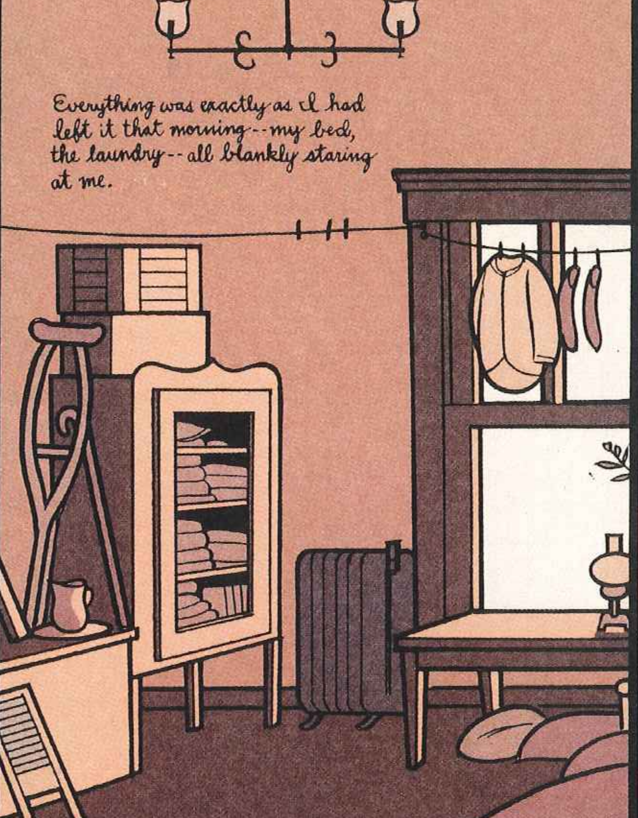
Acme
Second Series
4.95
Novelty Library
Featuring
Quimby the Mouse
in a Fancy
Newspaper Comic Booklet
of the Finest Quality

That evening I returned home much later than I should have and I unlocked the door trepidaciously, anticipating punishment





But I was greeted by nothing more than an unoccupied room.



Everything was exactly as I had left it that morning--my bed, the laundry--all blankly staring at me.

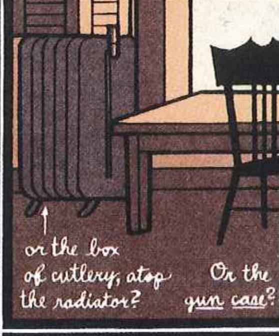
I waited to feel some sense of relief at my "good fortune", but none came.
Instead, I set about immediately arranging the room to appear as if I'd been 'home' for hours
SHORTLY,



however, I began to notice something odd... things... weren't as I'd left them that morning.



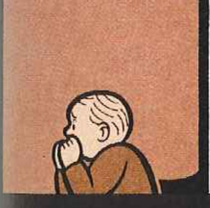
Where, for instance
were the crates of china under the cabinet?



or the box of cutlery, atop the radiator?
Or the gun case?



Oh no! Could we have been burglarized?

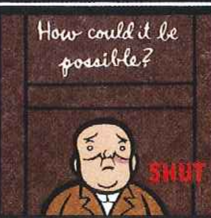


I must've left the door unlocked that morning... in my ridiculous state I could've done anything!
Stupid! Stupid! Stupid!

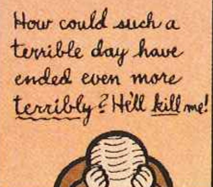


Sticking my head out into the hall, I expected to see some evidence of foul play, like foot-prints, or broken glass, but I found nothing.





How could it be possible?
SHUT



How could such a terrible day have ended even more terribly? He'll kill me!

So I sat down (after locking the door) and chewed my fingers, awaiting my father's arrival, and cursing myself.



SO

When he did finally appear, I confessed myself to him in full, tearful detail. But, much to my sur-prise, he took little interest in my tale, dismissing me with a grunt.
Needless to say, I went to bed confused.

Capítulo 4
Rotulación y bocadillos

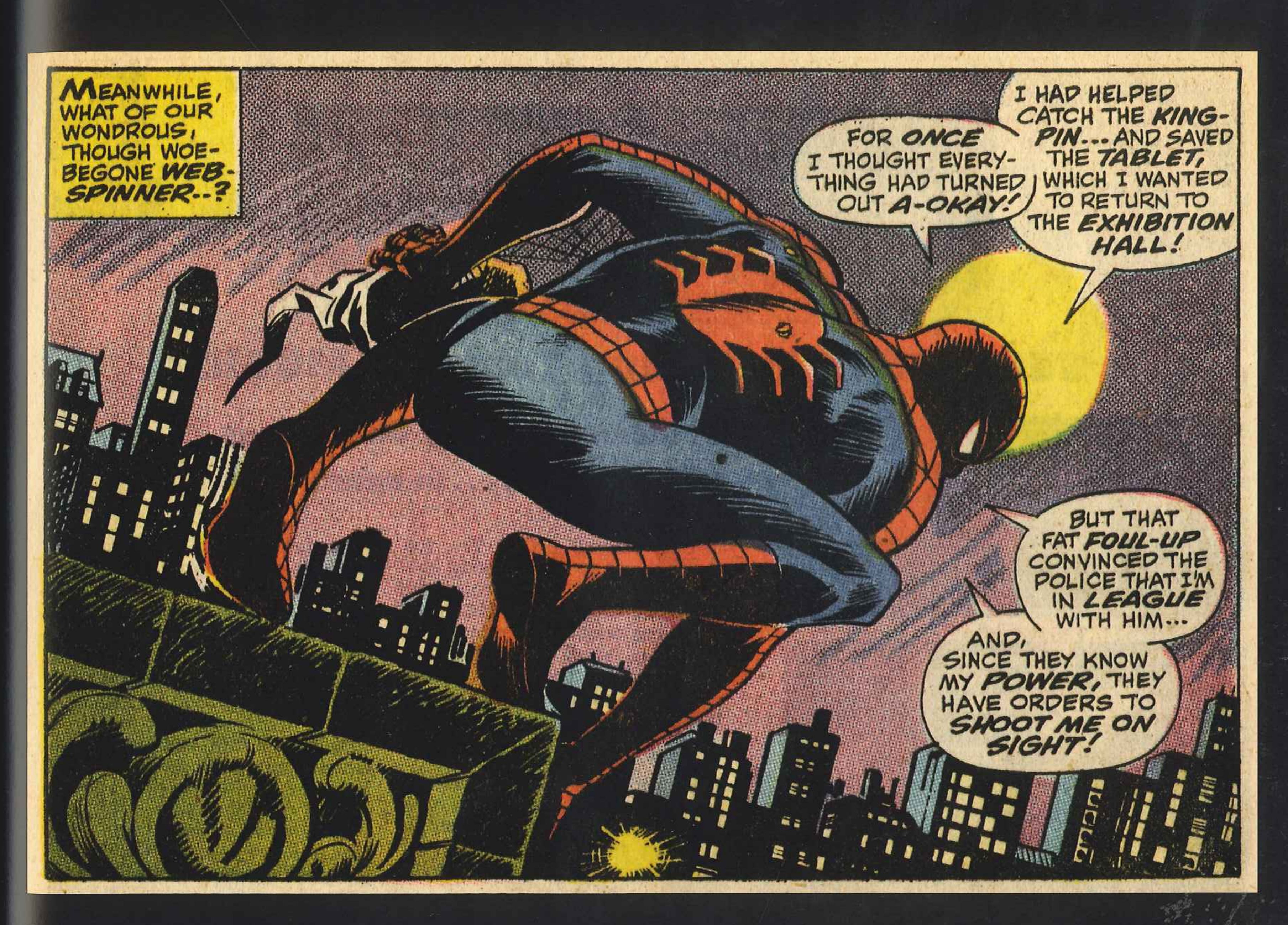
Introducción

Las cartelas, bocadillos o globos y rotulaciones que se incluyen en un cómic son una parte esencial del proceso narrativo, tan vitales a su manera como cualquier otro aspecto del diseño de cómic. De hecho, a menudo se describe el cómic como una combinación de palabras e imágenes, pero suele pasarse por alto la importancia de la rotulación.

El formato impreso de los *comic-books* y novelas gráficas no ofrece al creador el lujo de la dimensionalidad, el movimiento o el sonido, pero cabe transmitir todos estos elementos al lector mediante múltiples técnicas ingeniosas. En el caso del sonido, se representa a través de cartelas, bocadillos, fuentes expresivas y rotulaciones de efectos sonoros.

No todos los cómics emplean bocadillos y cartelas, y de hecho existen muchos buenos ejemplos de historias de cómic "mudas", aunque la mayoría cuentan con estos recursos como parte integral del proceso narrativo.

Al utilizar las técnicas tradicionales o un programa informático, el rotulista del cómic debe tomar decisiones vitales sobre la elección de la fuente, el tamaño de los caracteres y la colocación y estilo de los bocadillos y cartelas.



Ⓐ AMAZING SPIDER-MAN, Nº 70
MARVEL COMICS, MARZO DE 1973

Marcado de página

GUÍA DE COLOCACIÓN DE LA ROTULACIÓN

La primera fase de la rotulación de un cómic consiste en crear una guía de colocación. Para ello, habría que utilizar una fotocopia o copia impresa de las ilustraciones sin texto junto con el guión, con el fin de decidir la posición óptima de los bocadillos y cartelas. Suele utilizarse un sistema de numeración, es decir, se emplean números que hacen referencia a las cartelas y bocadillos tal como aparecen en el guion, y que a su vez se corresponden con los números marcados en la guía de colocación.

Los bocadillos deberían colocarse en las zonas menos molestas de la ilustración y de tal manera que el lector recorra la página en el orden deseado.

Los dibujantes de cómic experimentados ya habrán designado ciertas áreas para colocar el texto, dejando grandes "espacios muertos" y quizás incluso indicando la posición del texto.

Tradicionalmente, la rotulación a mano se aplicaba directamente en las ilustraciones en la fase de lápiz del dibujo. La rotulación, los bocadillos y marcos de viñetas se ultimaban en tinta china antes de pasar a la fase de entintado. A continuación, un "entintador" adornaba las ilustraciones y transformaba el dibujo a lápiz en una página acabada, totalmente entintada y lista para la imprenta.

Actualmente, lo más normal es rotular directamente las ilustraciones terminadas, a veces incluso ya con el color aplicado, mediante un programa informático.









◀ OR ELSE, Nº 1

DRAWN & QUARTERLY, OCTUBRE DE 2004

Kevin Huizenga prescinde del típico rabillo del bocadillo y lo sustituye por una línea simple que apunta al orador y complementa a la perfección el estilo de dibujo de sus excelentes tiras protagonizadas por Glenn Ganges.

▲ HEART OF EMPIRE (EL CORAZÓN DEL IMPERIO)

DARK HORSE COMICS, 2001

Para su secuela de *The Adventures of Luther Arkwright*, Bryan Talbot creó guías de colocación para el rotulista Ellie De Ville. El texto y los bocadillos se rotularon a mano, se recortaron y se pegaron en las ilustraciones entintadas.

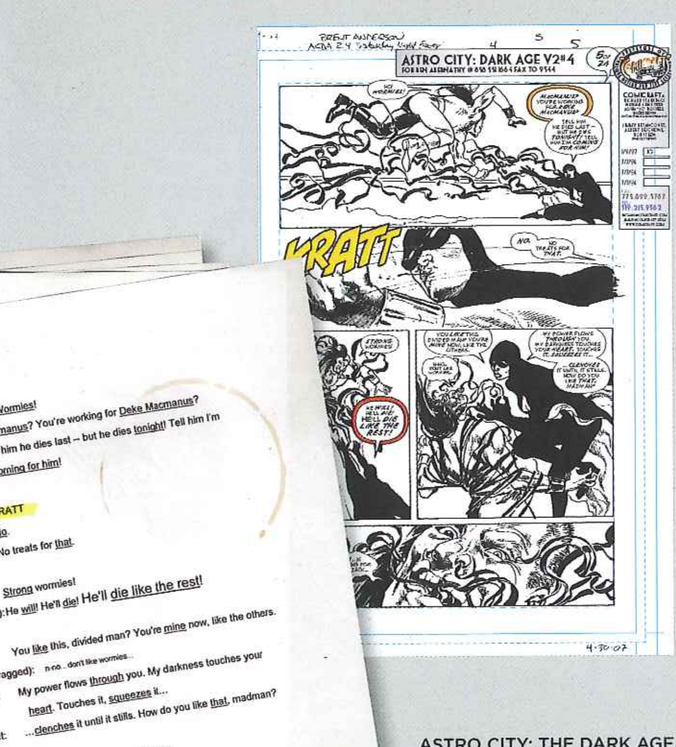
ESPACIO MUERTO

El espacio muerto que se incluye en las ilustraciones no tiene por qué ser siempre simplemente parte de la composición de viñetas; lo más normal es que sea una manera de dejar espacio para la rotulación. Lo ideal es incorporar suficiente espacio para cartelas y bocadillos en el diseño de viñetas al principio de las distribuciones de página del dibujante, en vez de que el rotulista tenga que hacerles sitio en una fase posterior y se corra el riesgo de cubrir partes esenciales de la ilustración, descompensar la composición y forzar un orden de lectura poco natural.

La colocación de bocadillos sobre elementos secundarios del fondo es perfectamente aceptable, pero debe evitarse colocarlos directamente encima de personajes, siempre que sea posible, especialmente sobre las manos, los pies y, por supuesto, la cabeza. Una vez que el rotulista queda satisfecho con la colocación de los bocadillos, ya se puede aplicar la rotulación a mano o por ordenador.

En el caso de muchos creadores en solitario, en particular de cómics artísticos alternativos, el dibujante es el encargado de rotular, y suele hacerlo directamente en la hoja final, de modo similar al método tradicional. Con ello se garantiza que el estilo de la rotulación y los contornos de los bocadillos combinan sin problemas con las ilustraciones, a menudo como parte de la composición de viñetas.





p5 1 Jitterjack: Ho! Wormies!
2 Black Velvet (SB): Macmanus? You're working for Deke Macmanus?
3 Black Velvet: Tell him he dies last -- but he dies tonight! Tell him I'm coming for him!

4 FX: KRATT
5 Jitterjack: No.
6 Jitterjack: No treats for that.

7 Jitterjack: Strong wormies!
8 Black Velvet (SB): He will! He'll die! He'll die like the rest!

9 Black Velvet: You like this, divided man? You're mine now, like the others.
10 Jitterjack (sl; ragged): n-no...don't like wormies...
11 Black Velvet: My power flows through you. My darkness touches your heart. Touches it, squeezes it...
12 Black Velvet: ...clenches it until it stills. How do you like that, madman?

13 Jitterjack (ragged): not...not good. heart...breaks.
14 Jitterjack (ragged): b-but...is good thing for j-jitterjack...



ASTRO CITY: THE DARK AGE, VOL. 2, Nº 4.

WILDSTORM PRODUCTIONS, NOVIEMBRE DE 2007

◀ En esta página de muestra del guión de Kurt Busiek para su serie *Astro City*, cada bocadillo está numerado para ayudar al rotulista.

▶▶ El rotulista J. G. Roshell decide primero la posición aproximada de los bocadillos en una lista de tamaño reducido de las ilustraciones a lápiz de Brent Anderson, empleando el sistema de numeración de Busiek. Esta fase permite comprobar y ultimar el orden de lectura y otras consideraciones.

▼ Roshell rotula la página por ordenador con una fuente Chatterbox de Comicraft para conseguir el aspecto característico de Marvel en las décadas de 1960 y 1970. Las formas de los bocadillos se crean en Adobe Illustrator y, a continuación, se verifica la composición de página.

▲ Por último, Alex Sinclair aplica el color a la página.

COLOCACIÓN DE BOCADILLOS
Y ORDEN DE LECTURA

Del mismo modo que con la composición de las viñetas, las manchas negras y la distribución de las viñetas en la página, la colocación de bocadillos y cartelas es otra manera de dirigir la mirada del lector por la página en el orden deseado.

Por costumbre, el lector occidental examina el texto de izquierda a derecha, empieza en la parte superior de la página y pasa a la línea siguiente cuando alcanza el final de cada fila. El lector de cómic hace lo mismo, y en primer lugar suele echar un vistazo inicial a toda la página (o extensión). Empieza por la cartela o bocadillo más cercano a la esquina superior izquierda de la página, lee todo el texto antes de pasar al siguiente bocadillo de la viñeta y, a continuación, continúa por la viñeta siguiente, y así sucesivamente.

Hay que asegurarse de que, con esta colocación y con el resto de elementos de la viñeta y del diseño de página, se guía la mirada del lector al siguiente bocadillo de la secuencia, para que no quede ambigüedad alguna sobre el orden de lectura de las cartelas.

TELLOS: RELUCTANT HEROES
IMAGE COMICS, 2001

Esta página de *Tellos*, la serie de aventuras fantásticas para todos los públicos de Todd Dezago y Mike Wieringo, presenta una orden de lectura claro e inequívoco.

Las cartelas y bocadillos tienden a colocarse en la parte superior de cada viñeta, ya que suele haber más espacio muerto y así el rabillo del bocadillo está más cerca de la cabeza del orador. Se trata de una solución lógica que crea un recorrido claro para el lector, pero también puede acabar siendo una distribución más bien pedestre y monótona.

















DIVISIÓN

Por lo general, en los cómics, los grandes bloques de texto interrumpen la fluidez de la experiencia lectora y suelen ser difíciles de integrar en las ilustraciones. Los diálogos más breves y concisos son más fáciles de digerir, y para conseguirlos podemos dividir los monólogos farragosos en dos o más bocadillos que se superpongan o bien en bocadillos que se conecten mediante "uniones". Este truquito también puede indicar expresión, vacilación, pausa y otras características verbales, y crear una estela de óvalos blancos con la que guiar al lector hacia la siguiente cartela o viñeta.

Ⓐ KANE: THE UNTOUCHABLE RIO COSTAS. *IMAGE COMICS, 2005*

En este fantástico ejemplo de la manipulación del orden de lectura, Paul Grist fuerza al lector a seguir una cadena de bocadillos en orden inverso al orden de lectura natural. La estela de bocadillos afecta el modo en que se lee este montaje: el agente Munroe entra en la viñeta por la parte superior derecha, baja la escalera, pasa alrededor y por delante del agente Marylyn, que está sentado, y baja el segundo tramo por la parte izquierda de la página.

El bocadillo de la parte superior de la página es el primero en atraer la mirada, y al seguir el orden de bocadillos, el lector no puede evitar seguir el recorrido que Grist ha marcado.

AMERICAN FLAGG! HARD TIMES

FIRST COMICS, 1985

El rotulista Ken Bruzenak divide el compacto texto de Howard Chaykin en fragmentos fácilmente digeribles y coloca bocadillos y uniones, con lo que crea un orden de lectura obvio.

ORDEN DE INTERVENCIÓN

Lo normal es que cada viñeta contenga un bocadillo por personaje. Siempre que los oradores estén colocados en el orden en el que hablarán, el rotulista no tendrá problema alguno.

Las viñetas mal diseñadas, con los personajes colocados en un orden incorrecto, pueden suponer un gran reto, y la colocación de los bocadillos se vuelve esencial para que la historia se entienda tal como la concibió el guionista. Una solución equivocada que habría que evitar siempre que fuera posible es el cruce de rabillos, considerado por algunos como uno de los peores pecados en rotulación.

A veces, cabe la posibilidad de solapar los marcos de las viñetas con el bocadillo para forzar un orden de lectura correcto.



OMEGA THE UNKNOWN, Nº 3

MARVEL COMICS, FEBRERO 2008

En las primeras dos viñetas de esta secuencia de *Omega the Unknown*, de Jonathan Lethem y Farel Dalrymple, los personajes están colocados en el orden en que hablan. Sin embargo, en la tercera, el personaje de la derecha habla primero, problema que el rotulista supera simplemente desplazando el segundo bocadillo a la parte inferior de la viñeta.

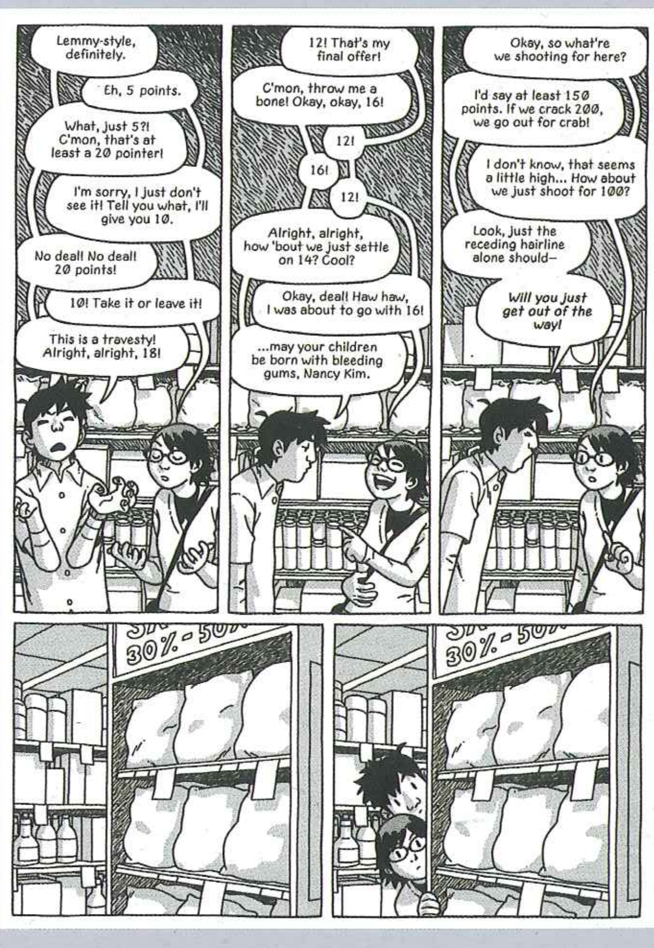
CONVERSACIONES

Con frecuencia, las viñetas también contendrán más de una intervención de cada personaje en un mismo diálogo, pero cabe la posibilidad de incorporar una conversación entera entre dos o más personas mediante una cadena de bocadillos que se solapan, y con ello se reduce el número de "viñetas de bustos parlantes".

SAME DIFFERENCE & OTHER STORIES

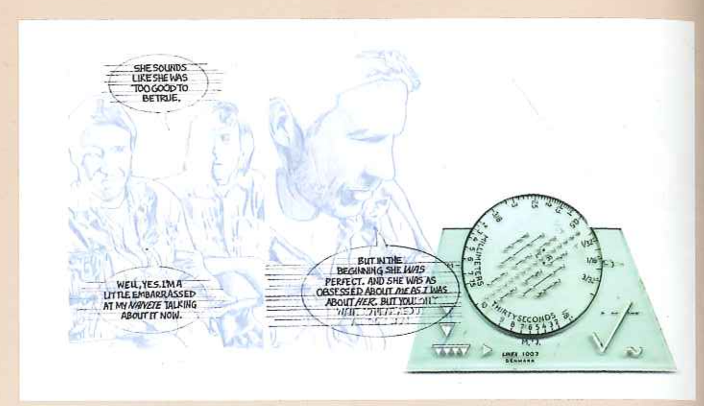
TOP SHELF PRODUCTIONS, 2004

Derek Kirk Kim fuerza al lector a seguir la conversación en columnas verticales apilando el intercambio de opiniones de los dos personajes en un orden de lectura inequívoco y que permite economizar espacio.



Rotulación a mano

Antes de la llegada de la tecnología informática, todas las rotulaciones se hacían a mano, con excepción de algunas con composiciones pegadas, en particular en la celebrada línea de la editorial EC Comics. En la actualidad, la rotulación a mano todavía persiste, y la utilizan creadores de cómics artísticos y alternativos que prefieren un enfoque más personal. La producción intensiva, preferida por las empresas de cómic, favorece las soluciones informáticas.









LA HERRAMIENTA PARA ROTULAR

La herramienta básica para crear una rotulación de cómic clásica es el paralelógrafo, pero también puede emplearse una regla Ames. Este último elemento, originario de Estados Unidos, no es más que una pieza de plástico bastante ingeniosa que le permite al rotulista trazar cualquier número de pautas perfectamente espaciadas para crear la rotulación de un cómic. Funciona del siguiente modo: se establece un ancho mediante un simple ajuste, se introduce la punta del lápiz en el orificio adecuado y se desliza a lo largo de la regla en T o el paralex para cada línea necesaria.

Las herramientas manuales han pasado de moda debido a que las principales empresas han optado por fiarse de la rotulación por ordenador. En el caso de los creadores de cómics artísticos, estos han optado por la rotulación a ojo, un estilo mucho más relajado.

AGE OF BRONZE: BETRAYAL (LA EDAD DE BRONCE: TRAICIÓN)

IMAGE COMICS, 2007

Para la creación de su serie épica *Age of Bronze*, Eric Shanower utiliza métodos tradicionales. Sus ilustraciones a lápiz, apretadas y muy detalladas, están recubiertas de líneas trazadas mediante el paralelógrafo y la rotulación ya está ligeramente esbozada.

El texto, los bocadillos y los marcos de las viñetas se trazaron con rotuladores Rotring Rapidograph de varios tamaños y distintos tipos de plantillas curvas.

A continuación, se entintan las ilustraciones con una plumilla Hunt y tinta Pelikan, y un cepillo para rellenar las grandes zonas negras. Finalmente, se limpia el trabajo con una goma y pintura acrílica blanca.











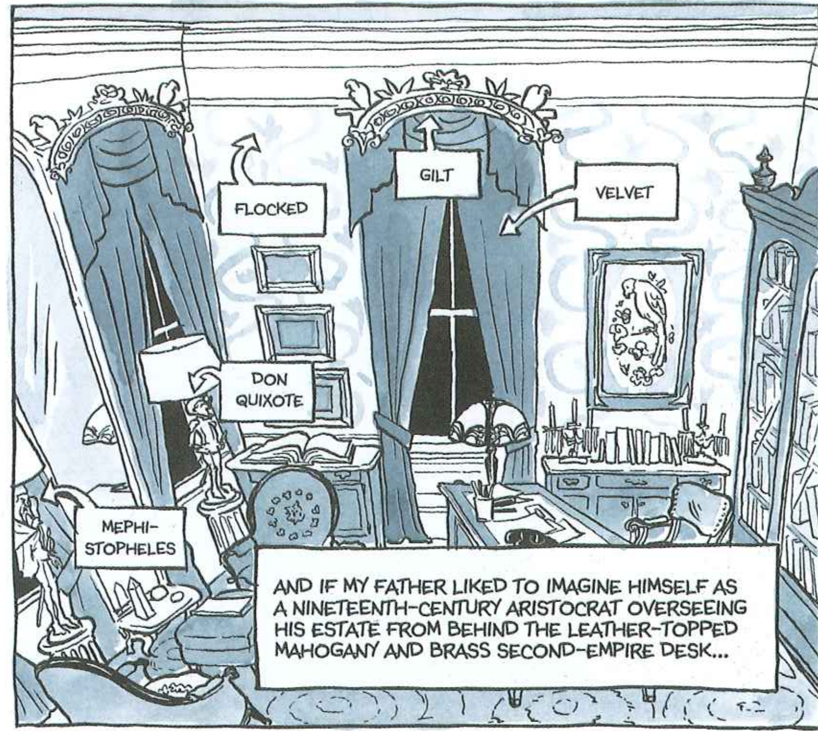














MINÚSCULA Y MAYÚSCULA

Las limitaciones de producción en la primera mitad del siglo XX, por ejemplo la mala calidad de impresión, forzaron a los editores de cómics a utilizar sólo la rotulación en mayúscula, estilo por defecto que persistió en casi todos los cómics hasta hace relativamente poco.

Actualmente, en realidad, no existe regla alguna en cuanto al uso de la rotulación minúscula o mayúscula. Se acepta que los creadores de cómic para todas las edades, juveniles, de superhéroes, alternativos, independientes y artísticos empleen el método que más les convenga.

AMAZING SPIDER-MAN, Nº 23
MARVEL COMICS, ABRIL DE 1956
Rotularlo todo en mayúscula puede hacer que la página se parezca más a un *comic-book* tradicional, pero muchos opinan que un bloque de texto compuesto por mayúsculas de tamaño y forma uniformes es más difícil de leer.

AMAZING SPIDERMAN, Nº 492
MARVEL COMICS, MAYO 2003
Desde la introducción de la rotulación por ordenador, muchos cómics, incluso los cómics de superhéroes más establecidos, utilizan tanto fuentes en minúscula como una rotulación completa en mayúsculas, pero se trata más bien de una elección estética de los creadores y el equipo editorial.

FUN HOME
HOUGHTON MIFFLIN, 2006
La celebrada autobiografía de Alison Bechdel, *Fun Home*, es un buque insignia para los creadores alternativos, pero irónicamente utiliza la tradicional rotulación en mayúsculas. En esta página, Bechdel utiliza la cartela de un modo innovador para ahorrar espacio, añadiendo flechas que señalan diversos materiales lujosos en el salón de la casa familiar.

TÉRMINOS TIPOGRÁFICOS

Un espaciado correcto resulta esencial para la legibilidad. Mediante líneas trazadas a regla con la ayuda del paralelógrafo, se crea automáticamente un espacio coherente entre líneas de texto, lo que se denomina "interlineado" en los círculos tipográficos. El espaciado entre palabras y caracteres individuales, llamado "interletraje" *(kerning)*, deben juzgarlo los ojos del rotulista.

Tanto una rotulación demasiado espaciada como una muy amontonada serán difíciles de leer.



AMERICAN FLAGG! HARD TIMES

FIRST COMICS, 1985

Resulta útil resaltar ciertas palabras, especialmente si todo está en mayúsculas, para añadir variedad e inflexión a un texto que, de no hacerlo, consistiría en bloques de texto muy parecidos. Para ello cabe utilizar la negrita y la cursiva, pero siempre con cuidado, ya que un uso excesivo de estos estilos de fuente puede ser peor que la ausencia total de ellos.

FROM HELL

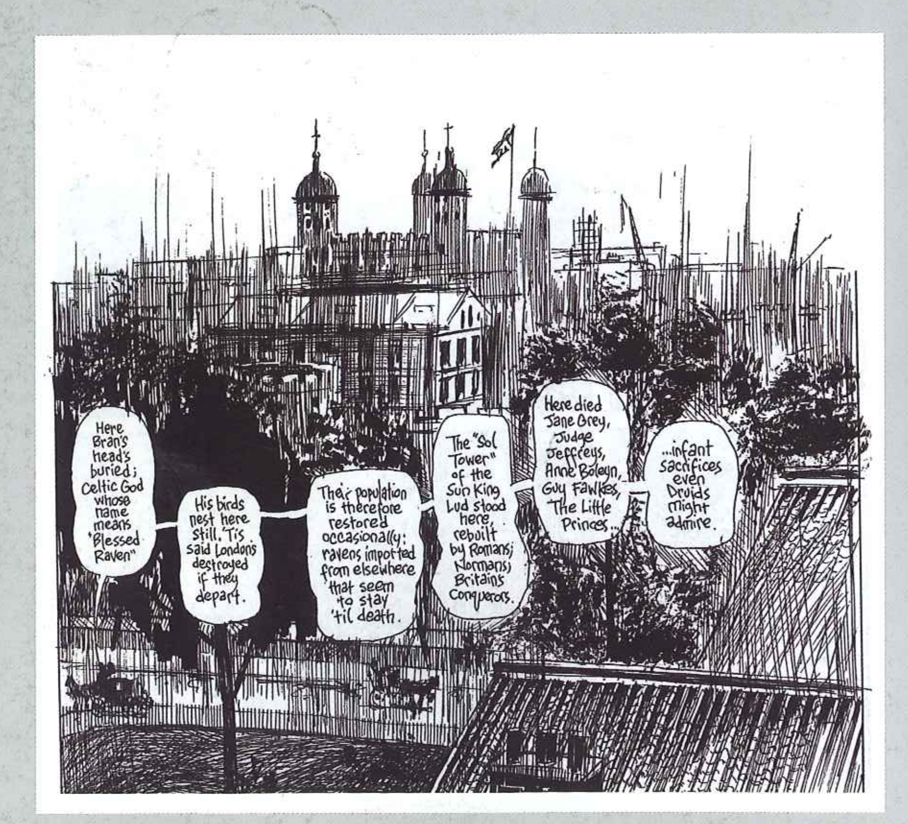
TOP SHELF PRODUCTIONS, 1999

Los creadores independientes rompieron la tradición de rotularlo todo en mayúsculas en la década de 1980, como Eddie Campbell en *From Hell*, su innovadora colaboración con Alan Moore. La extraordinaria rotulación en minúscula de trazos delgados e inseguros de Campbell se ajustó a la perfección a su garabateada interpretación visual del Londres victoriano.

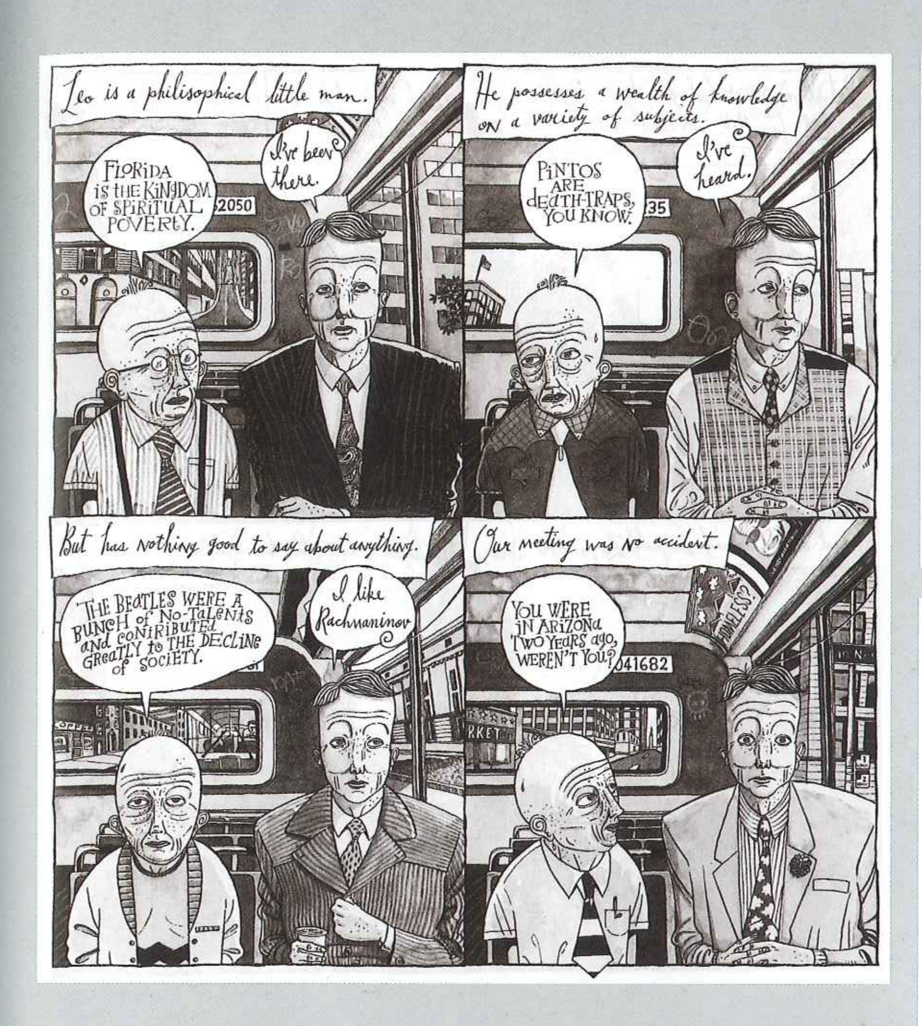
GOODBYE, CHUNKY RICE (ADIÓS, CHUNKY RICE)

TOP SHELF PRODUCTIONS, 1999

Los creadores de cómic artístico independientes suelen emplear estilos a mano especiales y característicos. La sensacional novela gráfica con la que debutó Craig Thompson, *Goodbye, Chunky Rice*, luce un estilo de rotulación fluido y armónico que complementa a la perfección las ilustraciones del creador y el carácter agridulce de la historia.















From SHOCK SUSPENSTORIES #6, copyright ©1952 by Tiny Tot Comics, Inc., renewed by William M. Gaines.

En la mayoría de los casos, el estilo de rotulación será el mismo a lo largo de toda la historia, en aras de la coherencia. Aun así, ciertas voces narrativas pueden indicarse mediante un tipo considerablemente diferente.

Las cartelas que contengan artículos periodísticos como recurso narrativo pueden representarse mediante un estilo a mano o de máquina de escribir, mientras que las rotulaciones temblorosas pueden indicar nerviosismo o embriaguez. Las rotulaciones mecánicas pueden denotar una voz monótona y robótica, un estilo cirílico implica acento ruso y la introducción de símbolos sin sentido puede dar a entender que se trata de un lenguaje extraterrestre.

DEAR JULIA
TOP SHELF PRODUCTIONS, 2000
La inquietante historia de Brian Biggs, sobre un hombre desesperado por volar, se relata en forma de carta a su ex novia, la cual se transcribe en un estilo manuscrito.

A.L.I.E.E.E.N.
FIRST SECOND, 2006
El extraño *comic-book* extraterrestre "encontrado" por Lewis Trondheim se presenta por completo en un lenguaje alienígena representado mediante formas y símbolos.

Actualmente, las variaciones de tipo son mucho más fáciles de incorporar gracias a las fuentes de ordenador específicas para rotulación de cómics. No obstante, si se incluyen demasiados estilos muy diferentes puede dificultarse la lectura, distraer la atención de la historia y las ilustraciones y presentar un aspecto descuidado. Por tanto, es importante que la rotulación, tanto si hace a mano como por ordenador, siempre sea clara y legible.

SHOCK SUSPENSTORIES, Nº 6
EC COMICS, DICIEMBRE DE 1953
Los intentos por infundir cierta madurez a los cómics incluyeron la rotulación con texto compuesto en vez de a mano, tal como se hizo en los títulos de EC Comics de la década de 1950. Muchos de estos intentos fracasaron, ya que el tipo mecánico no conseguía combinarse bien con las ilustraciones y carecía de carácter y personalidad. No obstante, el lugar de EC en la tradición de los cómics se consolidó gracias a la selección de dibujantes geniales que trabajaron en sus títulos. El estilo detallado de entintado de Wally Word complementaba a la perfección la historia típicamente moralista de *Under Cover*.

Rotulación por ordenador

Como en la vida en general, la informática ya es un medio esencial en la rotulación de cómic. La rotulación a mano es ahora una opción para los creadores independientes, que pueden optar por esta modo para expresar su estilo personal, pero la rotulación por ordenador ha pasado a ser la primera opción de las editoriales.

El estilo de rotulación siempre debería intentar adecuarse al máximo al estilo de dibujo, para que se "lean" ambos como un ente único y ayuden al lector a sumergirse en la historia. Actualmente, existen fuentes informáticas modernas y bien diseñadas para crear rotulaciones muy parecidas a la manual. Hay fuentes que incluso incorporan distintas versiones de la misma letra para evitar que el texto sea demasiado uniforme.

En comparación con la manual, la rotulación por ordenador ofrece algunas ventajas: mayor coherencia, realización de correcciones y cambios de idioma, corrección ortográfica automática y muchas más. Ante un plazo de entrega ajustado, cabe la posibilidad de que varios rotulistas utilicen las mismas fuentes y trabajen en la misma tira al mismo tiempo. Además, resulta relativamente sencillo añadir fuentes de diseño más complejo, rotulaciones a color y otras.

La rotulación por ordenador se superpone a las ilustraciones escaneadas con un programa de ilustración vectorial como Adobe Illustrator. También puede utilizarse un software de mapa de bits como Photoshop, aunque el resultado impreso no es tan nítido.

La rotulación y los bocadillos se mantienen en una capa distinta a la de las ilustraciones para poder ajustar la posición con facilidad.

Hoy en día existe una gran variedad de fuentes especialmente diseñadas para la rotulación de cómic, disponibles en línea en las páginas web de empresas como Comicraft y Blambot. Entre ellas se encuentran fuentes basadas en estilos concretos de rotulación, rotulación de efectos sonoros y fuentes para títulos.

También existe la posibilidad de diseñar fuentes a medida en programas como Fontographer o FontLab, aunque esta opción no es apta para principiantes. Incluso se puede llegar a convertir el estilo de rotulación a mano propio de cada uno en una fuente informática comercial, aunque no cabe duda de que siempre es mejor adquirir.



MONOLOGOUS-INTL REGULAR

ALLOW ME TO
EXPLAIN
MY SINISTER PLANS...

AABBCCDDEEFFGGHHIIJJKKLLMMNNOO
PPQQRRSSTTUUVVWWXXYYZZ1234567
890?!-=@#$%&*()+¶©®™•[]""''\/,.:;‹›...
ÅÁÂÄÀÃÇÉÊËÈÍÎÏÌÑÓÔÖÕÒØÚÛÜÙŸ
ÅÁÂÄÀÃÇÉÊËÈÍÎÏÌÑÓÔÖÕÒØÚÛÜÙŸ
ÆŒ¡¿«»„¥£¢SSƒ¬‹›§¶‰†‡ªº

MONOLOGOUS-INTL ITALIC

ALLOW ME TO
EXPLAIN
MY SINISTER PLANS...

AABBCCDDEEFFGGHHIIJJKKLLMMNNOO
PPQQRRSSTTUUVVWWXXYYZZ1234567
890?!-=@#$%&()+¶©®™•[]""''\/,.:;‹›...*
ÅÁÂÄÀÃÇÉÊËÈÍÎÏÌÑÓÔÖÕÒØÚÛÜÙŸ
ÅÁÂÄÀÃÇÉÊËÈÍÎÏÌÑÓÔÖÕÒØÚÛÜÙŸ
ÆŒ¡¿«»„¥£¢SSƒ¬‹›§¶‰†‡ªº

MONOLOGOUS-INTL BOLDITALIC

HULK, Nº 1

MARVEL COMICS, MARZO DE 2008

Rotulación de Comicraft en una página de las ilustraciones de Ed McGuinness y Dexter Vines para el renovado *Hulk*. Nótese que el diálogo de Iron Man no sólo aparece en un bocadillo de forma especial y a color, sino que además está en cursiva.

He aquí un juego de caracteres completo de una fuente llamada Monologous, diseñada por el equipo de Comicraft, que contiene variaciones en negrita y cursiva de los distintos signos y símbolos. También ofrecen alternativas para las letras de cada alfabeto (en vez de un alfabeto en minúscula) para evitar que el texto quede demasiado uniforme.

Algunos programas informáticos puede crear automáticamente "falsas" versiones en negrita y cursiva de las fuentes, pero estas aproximaciones de estilo no siempre producen resultados predecibles y pueden causar errores de producción.



BRYANTALBOT REGULAR

SUNDERLAND

THE LOOKING GLASS

AABBCCDDEEFFGGHHIIJJKKLL
MMNNOOPPQQRRSSTTUUVVWWXX
YYZZ0123456789-=!@#$%^฿
*()_+_+[]:≤\|;:'",./<>?÷'''''.®©™

BRYANTALBOT ITALIC

SUNDERLAND

THE LOOKING GLASS

AABBCCDDEEFFGGHHIIJJKKLL
MMNNOOPPQQRRSSTTUUVVWWXX
YYZZ0123456789-=!@#$%^฿
**()_+_+[]:≤\|;:'",./<>?÷'''''.®©™*

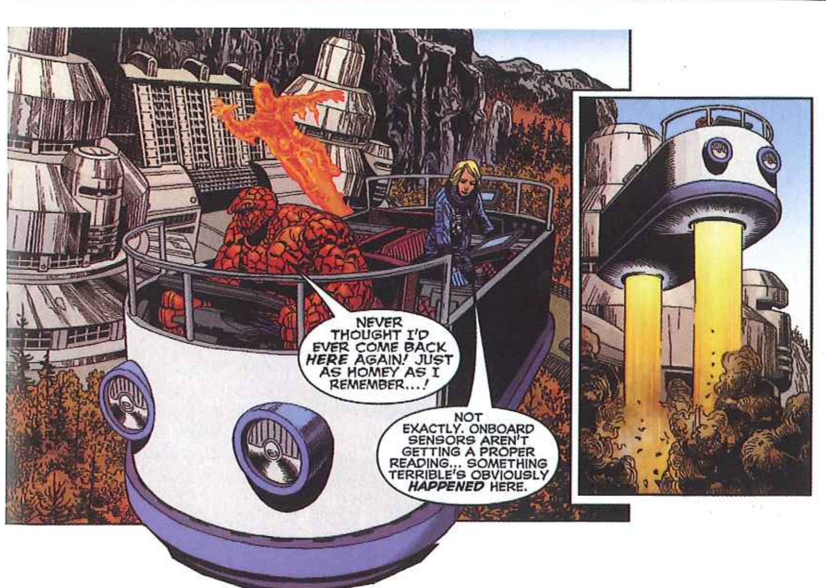
BRYANTALBOT BOLDITALIC

SUNDERLAND

THE LOOKING GLASS

AABBCCDDEEFFGGHHIIJJKKLL
MMNNOOPPQQRRSSTTUUVVWWXX
YYZZ0123456789-=!@#$%^฿
****()_+_+[]:≤\|;:'",./<>?÷'''''.®©™***





CRIMEFIGHTER FONT
ABCDEFGHIJKLMNOP
QRSTUVWXYZ
1234567890!@#$%^&*()
_-+=÷÷[]:;'"<>,.?/\~

CRIMEFIGHTER FONT
ABCDEFGHIJKLMNOP
QRSTUVWXYZ
1234567890!@#$%^&*()
_-+=÷÷[]:;'"<>,.?/\~

+ ALICE IN SUNDERLAND

DARK HORSE COMICS, 2007

Comicraft convirtió la rotulación en minúscula característica de Bryan Talbot en una fuente informática y la puso a la venta en línea. Talbot utilizó la fuente informática para rotular su novela gráfica *Alice in Sunderland*, una auténtica hazaña.

CASTLE WAITING: THE LUCKY ROAD

CARTOON BOOKS, 2000

Todd Klein rotuló digitalmente la serie de encantadores cuentos de hadas de Linda Medley, *Castle Waiting*. La fuente excepcionalmente barroca encaja bien con el grosor y la suavidad de las líneas entintadas de Medley.

FANTASTIC FOUR: FIRST FAMILY (LOS 4 FANTÁSTICOS: LA PRIMERA FAMILIA), Nº 5

MARVEL COMICS, SEPTIEMBRE DE 2006

El pobre Ben Grimm ha permanecido atrapado en la piel de piedra naranja de su cuerpo cósmicamente modificado durante casi medio siglo, pero con la llegada de las técnicas de rotulación por ordenador, la representación visual de su voz por fin va a juego con su tosca apariencia.

Blambot ofrece algunas descargas gratuitas como parte de su gama de fuentes. Nate Piekos diseñó esta fuente en mayúsculas llamada Crimefighter, que puede utilizarse de forma gratuita para cómics independientes y sin ánimo de lucro.



Bocadillos y cartelas

Los bocadillos se han convertido prácticamente en un símbolo representativo del cómic. Con la única excepción de la historieta de una sola viñeta, son característicos, y casi exclusivos, del medio. La forma del bocadillo estándar da a entender, que contiene el diálogo que pronuncia el personaje al que apunta el rabillo.

A menudo, las formas elípticas estándar consumen un gran espacio y cubren demasiado la ilustración, además de complicar la colocación del texto. Por ello, resulta habitual ver elipses ligeramente aplanadas, formas irregulares dibujadas a mano, rectángulos y otras variaciones de bocadillos que dan un buen resultado. Sea cual sea el estilo de los bocadillos, siempre debería combinar con las ilustraciones y, claro está, mantener la coherencia dentro de una misma obra.



THE ORIGINALS
VERTIGO/DC COMICS, 2004
En *The Originals*, la novela gráfica de Dave Gibbons, las formas de todos los bocadillos son excepcionalmente rectangulares con rabillos curvos. La rotulación por ordenador es una fuente convertida de Comicraft basada en la rotulación a mano de Dave.



FIRES
CATALAN COMMUNICATIONS, 1984
Los bocadillos geométricos de Lorenzo Mattotti reflejan la naturaleza abstracta y cubista de sus ilustraciones pintadas, tal como se observa en este fragmento de su innovadora novela gráfica pintada.









FORMAS DE BOCADILLO

Se puede utilizar una gran variedad de formas de bocadillo, a veces junto con el estilo de fuente, para indicar "voces" de personajes distintos o para transmitir emociones, exclamaciones, susurros y pensamientos.

Los bocadillos irregulares, que suelen emplearse con textos más largos, pueden indicar exclamación, grito y alarido.

BONE: OUT FROM BONEVILLE (BONE: FUERA DE BONEVILLE)
SCHOLASTIC BOOKS, 2005
Los bocadillos de contorno sinuoso pueden indicar debilidad, miedo, padecimiento o simple terror. Jeff Smith utiliza un estilo tremendamente expresivo en los bocadillos y la rotulación, adaptado con habilidad para comunicar al lector un gama de emociones muy precisa.

TELLOS: RELUCTANT HEROES
IMAGE COMICS, 2001
Junto con un tamaño de rotulación reducido, los bocadillos con el contorno discontinuo pueden emplearse para indicar un susurro suave. He aquí un ejemplo de la serie fantástica de aventuras de Todd Dezago y Mike Wieringo, *Tellos*.

BOCADILLOS DE PENSAMIENTO

Tradicionalmente, los pensamientos privados de un personaje se han representado mediante bocadillos semejantes a nubes y unas burbujitas decrecientes en vez de rabillo. Estos "bocadillos de pensamiento" se han quedado algo anticuados en los últimos años, especialmente en los principales cómics estadounidenses, donde han sido sustituidos en gran medida por las cartelas de voz en *off* narrativas, aunque todavía quedan algunos profesionales que los usan con éxito.

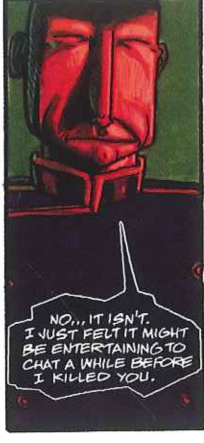


MARGEN EN LOS BOCADILLOS

El espacio exacto que hay que dejar entre la rotulación y el contorno de los bocadillos es una cuestión de criterio personal. Demasiado poco puede hacer que los bocadillos tengan un aspecto abarrotado y sean difíciles de leer, y un espacio excesivo puede distraer de las ilustraciones o cubrir demasiado la viñeta.

CEREBUS, Nº 194
AARDVARK-VANAHEIM, MAYO DE 1995
Dave Sim siempre rotula sus propias obras y prefiere dejar mucho espacio en blanco para que la rotulación "respire". Mientras el cerdo hormiguero protagonista de Sim reflexiona sobre su destino, el lector se entera de lo que piensa para sus adentros gracias a la magia de los bocadillos de pensamiento.









CREACIÓN DE BOCADILLOS POR ORDENADOR

Los bocadillos se suelen crear por ordenador, en programas de ilustración vectorial como Adobe Illustrator o CorelDraw, ya que por lo general se requiere una nitidez perfecta a la hora de superponer bocadillos sobre ilustraciones de líneas angulosas. Si no hay necesidad de una nitidez absoluta, con Photoshop se pueden conseguir resultados bastante satisfactorios, por ejemplo en el caso de ilustraciones en escala de grises o a color.

La rotulación y los bocadillos siempre se guardan por separado de las ilustraciones mediante las capas. Es posible que cada bocadillo tenga su propia capa, lo que facilita cualquier corrección o modificación que haya que hacer más adelante, y ofrece también mayor flexibilidad para añadir efectos de color o traducciones de la obra en otros idiomas.

KINGDOM OF THE WICKED

DARK HORSE BOOKS, 2004

Crear texto blanco en bocadillos negros por ordenador resulta un proceso mucho más fácil que los métodos fotográficos tradicionales o que intentar rotularlo a mano.

En esta inquietante escena de la combinación de realidad y pesadilla obra de Ian Edginton y D'Israeli, Christopher Grahame hace frente a su demonio interior, cuya voz queda caracterizada por un bocadillo negro con texto blanco y contorno irregular. Rotulación de Woodrow Phoenix.

ARMONIZAR EL TEXTO POR ORDENADOR

Los bocadillos y el texto generados por ordenador pueden entrar en conflicto con ilustraciones más naturales, en particular en el caso de dibujos pintados, de representación muy detallada o a color. Pueden llegar a crear un contraste indeseado y molesto entre las ilustraciones naturales y el bocadillo mecánico, y a su vez distraer y distanciar al lector de la historia.

LOST GIRLS

TOP SHELF PRODUCTIONS, 2006

La delicada rotulación por ordenador de Todd Klein, combinada con bocadillos de colores pastel y contornos sutiles, ayudan a que el diálogo se asiente en la viñeta y contribuyen al proceso narrativo en lugar de distraer del mismo.

GROO: HELL ON EARTH (GROO: INFIERNO EN LA TIERRA), Nº 4

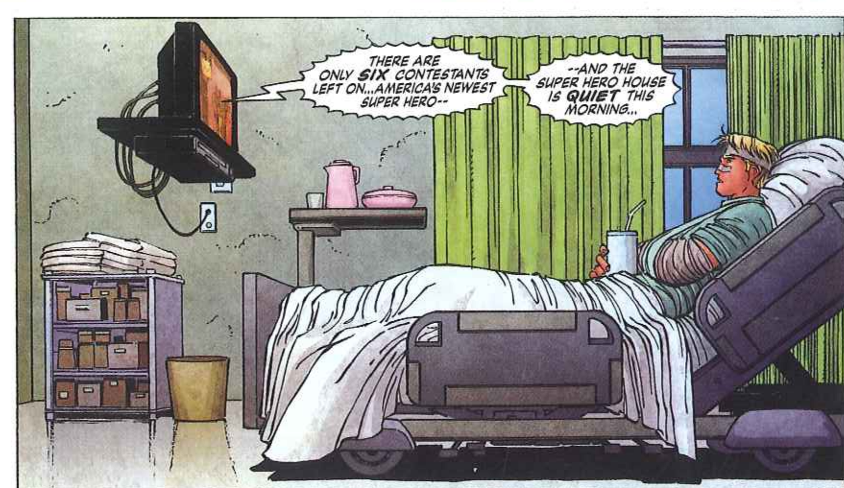
DARK HORSE COMICS, ABRIL DE 2008

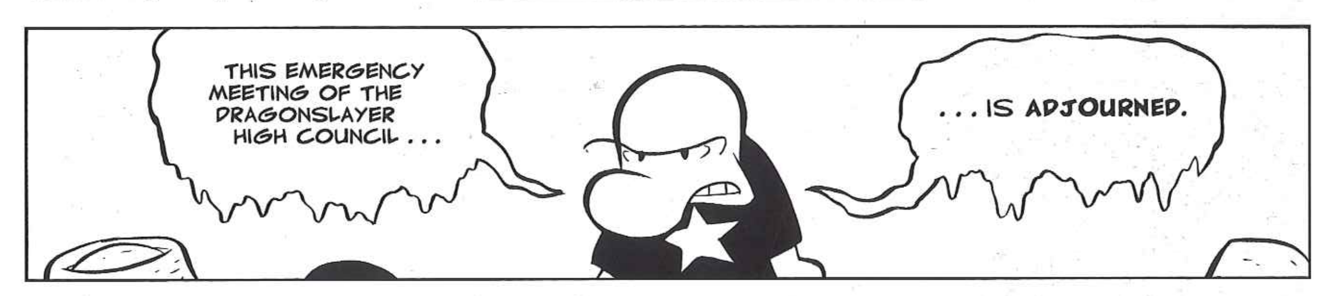
Sergio Aragonés incluye una serie de soluciones distintas para el diálogo de Mark Evanier en una única viñeta de la duradera serie de humor bárbaro. El canto del trovador se indica con el uso de minúsculas y un bocadillo irregular, mientras que los pensamientos del perro de Groo, Rufferto, se representan en un bocadillo de pensamiento y los soldados gritan con un bocadillo ligeramente puntiagudo.

ETERNALS (LOS ETERNOS), Nº 1

MARVEL COMICS, AGOSTO DE 2006

Los bocadillos con contornos festoneados y rabillos en zigzag se utilizan para los diálogos que se escuchan a través de algún altavoz, ya sea la radio, la televisión, un *walkie-talkie* o un sistema de megafonía, por citar algunos.





BONE, Nº 25

IMAGE COMICS, AGOSTO DE 1996

La expresión de ira contenida de Phoney Bone se ve complementada por los bocadillos congelados, que expresan claramente el significado de su diálogo.

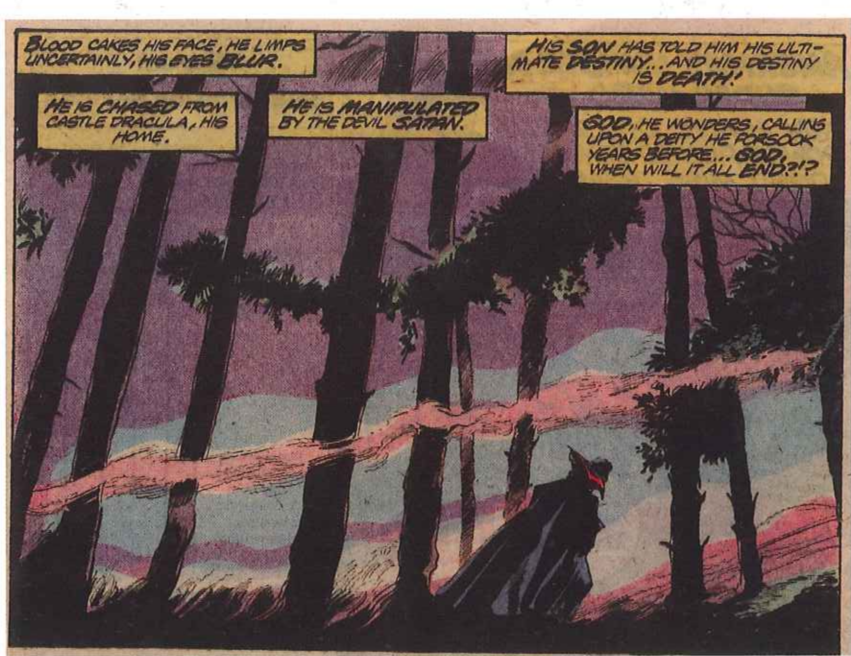
CARTELAS

Las cartelas que contienen texto narrativo o voz en *off* de algún personaje suelen ser rectangulares. Puesto que no están asociadas de manera directa a ningún objeto concreto de la viñeta, pueden colocarse con mayor libertad, siempre que favorezcan la composición general y el orden de lectura.

TOMB OF DRACULA (LA TUMBA DE DRÁCULA), Nº 68

MARVEL COMICS, FEBRERO DE 1979

Esta viñeta con las ilustraciones atmosféricas de Gene Colan y Tom Palmer Sr., para la serie de monstruos clásica, presenta una interesante colocación de las cartelas.



CARTELAS FLOTANTES

A veces, una cartela sin marco puede simplemente "flotar" sobre una zona vacía de ilustración adecuada, en vez de estar confinada en un rectángulo.

THE SPECTACULAR SPIDER-MAN, Nº 263

MARVEL COMICS, NOVIEMBRE DE 1998

El guionista Howard Mackie facilitó la guía de colocación de rotulación original para esta *splash page*, y el título de la historia debía ir en la zona negra vacía. Al colocar las numerosas cartelas, con su denso contenido, en vertical donde se indicaba, éstas ocultaban gran parte de las ilustraciones del dibujante y exigían una lectura de enormes proporciones para el lector.

El rotulista Richard Starkings encontró una solución ideal basada en una combinación inteligente de cartelas y texto flotante, para conseguir guiar al lector por la página sin cubrir demasiada ilustración, y optó por poner el título en la parte inferior de la página. El texto flotante no sólo aporta ritmo y variedad visual, además no es necesario encerrarlo en formas rectangulares.

TRABAJAR SIN BOCADILLOS

No todos los creadores de cómics son grandes aficionados a las convenciones de los bocadillos y hay algunos que han experimentado con alternativas. Ninguna de estas experimentaciones ha dado resultados suficientemente buenos como para que la mayoría de creadores de cómics decidieran adoptarlas, pero algunos métodos pueden complementar y reforzar el estilo característico de un creador.

AT HOME WITH RICK GEARY

FANTAGRAPHICS BOOKS, 1985

En algunas de las tiras cortas de Rick Geary, de un surrealismo delicioso, se ha utilizado la técnica consistente en confinar todo el texto en cartelas situadas bajo las viñetas. Esta técnica fue muy popular en los años del desarrollo del cómic, especialmente en los primeros cómics británicos.

Puede llegar a funcionar con algunos métodos de narración juvenil, pero, cuando se requiere diálogo, crea una especie de libro ilustrado híbrido que no termina de obtener provecho de las tremendas posibilidades que ofrece la forma artística del cómic.

STREAK OF CHALK (TRAZO DE TIZA)

NBM PUBLISHING, 1994

En un esfuerzo por evitar cubrir demasiado sus hermosas ilustraciones en colores pastel, esta novela gráfica de Miguelanxo Prado utiliza bocadillos y cartelas semitransparentes que permiten ver el dibujo. En alguna ocasión, si el fondo es muy oscuro, puede que cueste más descifrar el texto.

THE COWBOY WALLY SHOW (EL SHOW DE COWBOY WALLY)

DOUBLEDAY, 1988

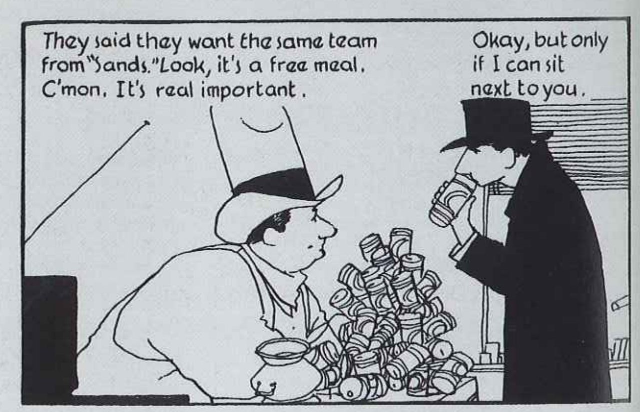
Kyle Baker sitúa debidamente a sus personajes en esta viñeta para asegurarse de que están colocados en orden de intervención. Su diálogo simplemente flota en el espacio en blanco encima o al lado de sus cabezas. Este método puede limitar la composición de viñeta así como la complejidad de los fondos.





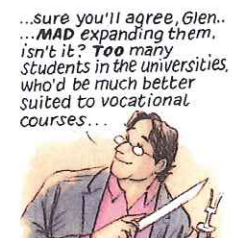






's true, you don't see much of Nicholas Hardiman. Thankfully he keeps to s shed in the garden, a place I never go near. It's where he spends all day andering to popular taste," as he puts it. The times we do meet I want to kick him ard in the butt. He practically curtsies to me, like I'm Henry James. So fucking onic, Americans don't get that stuff, do they? *Asshole.*

Take the other night. Nicholas doesn't often join us for dinner, but when there's crime-writing weekend, he appears. He kept making these dumb statements nd every time I disagreed he drowned me out with the electric carving knife. nd then he talked, non-stop. Horse shit, total horse shit.



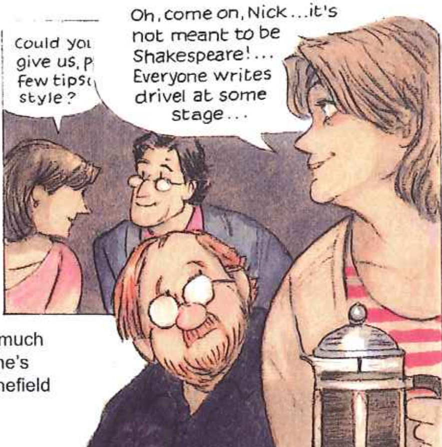




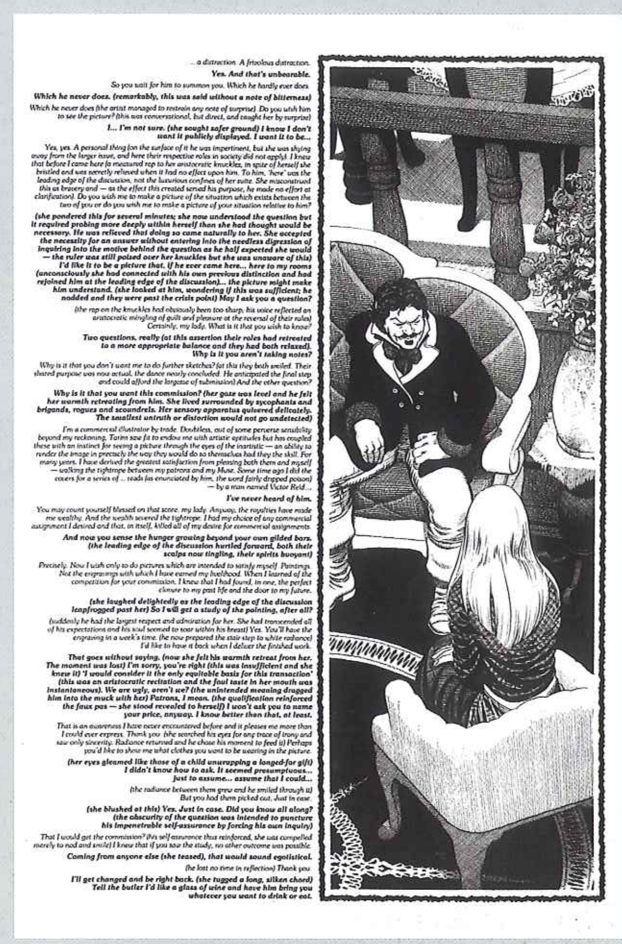
Next he turned to the state of journalistic writing.

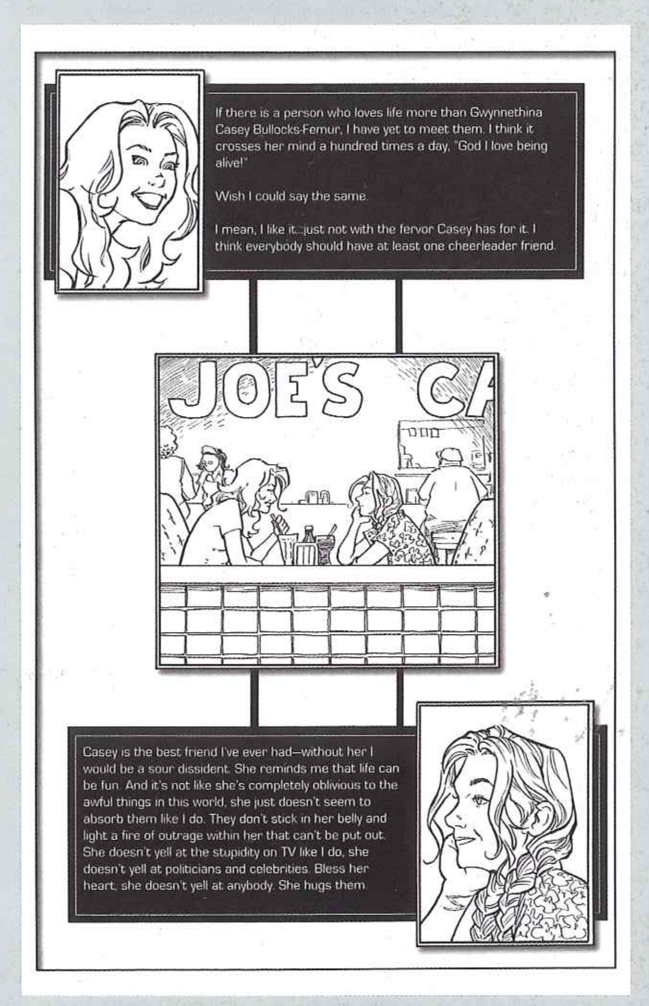






t was Tamara's column he was trashing. (Actually I agree with him pretty much bout that.) But Nicholas is a jerk. Why Beth took him back I don't know, she's o indulgent. But I guess I have to be glad she did. Without his payroll Stonefield ouldn't exist, and then where would I be?





INCORPORAR LA TIPOGRAFÍA

Hay creadores que, al encontrarse con enormes cantidades de información o secuencias de diálogo muy extensas, han recurrido ocasionalmente a añadir páginas con grandes bloques de texto mecánico como parte de una obra de cómic más larga.

TAMARA DREWE

JONATHAN CAPE, 2007

Tamara Drewe, una de las últimas novelas gráficas de Posy Simmonds, ejemplifica su dominio del medio. A menudo mezcla una serie de "voces tipográficas", como ella las denomina, e incorpora diarios escritos a mano, narración compuesta y bocadillos rotulados a mano con gran elegancia.

CEREBUS, Nº 193

AARDVARK-VANAHEIM, ABRIL DE 1995

En particular, la enorme serie de Dave Sim, *Cerebus*, incluyó muchas secuencias que son simplemente texto ilustrado.

STRANGERS IN PARADISE, Nº 75

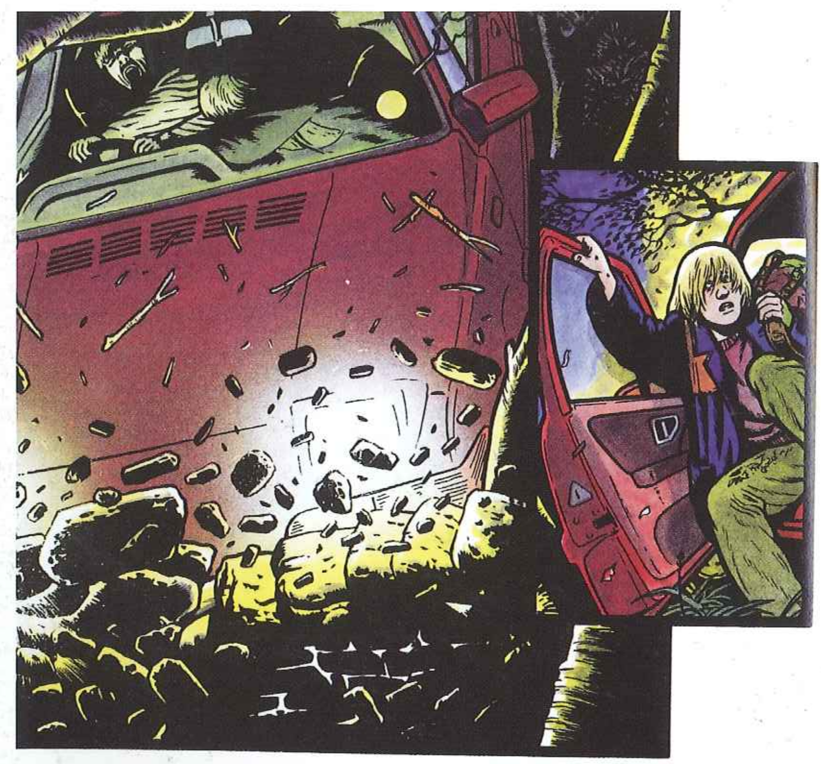
ABSTRACT STUDIO, JULIO DE 2005

La duradera *Strangers in Paradise*, de Terry Moore, incorporó secuencias poco frecuentes de páginas formadas únicamente por texto, letras e incluso partituras.

Obviamente, se trata, en todos los casos, de medios válidos de expresión artística, aunque algunos críticos se han quejado de que aparezcan en lo que aparentemente son series de cómic.

Efectos sonoros y de rotulación

Los efectos sonoros son otro elemento representativo de los cómics. Pero, por desgracia, los efectos superpuestos del tipo "¡Tronch! ¡Zas!" fueron tan habituales en la famosa serie televisiva Batman de la década de 1960 que perjudicaron su uso en obras más serias. Incluso en la actualidad, la prensa sigue recurriendo al estereotipado titular "¡Paf! ¡Splash! Los cómics han crecido", incluso para hablar de las novelas gráficas de contenido más serio para adultos.







El uso de efectos sonoros varía de un creador a otro. En ocasiones, el propio guionista es quien sugiere el efecto sonoro, a veces un "boom" literal y otras un equivalente onomatopéyico, pero suele ser responsabilidad del dibujante o del rotulista decidir dónde colocarlos, el tamaño, la fuente y el resto de las cuestiones de diseño. A menudo, la elección de la fuente viene dada por el mismo efecto sonoro: húmedo y lluvioso, irregular y explosivo, suave y liviano.

Muchas historias de cómic con un tono adulto no precisan rotulación alguna de efectos sonoros, pero cabe sostener que la imagen de una pistola que se dispara resulta inevitablemente más dramática cuando se combina con un "¡pum!" o un "¡bang!".

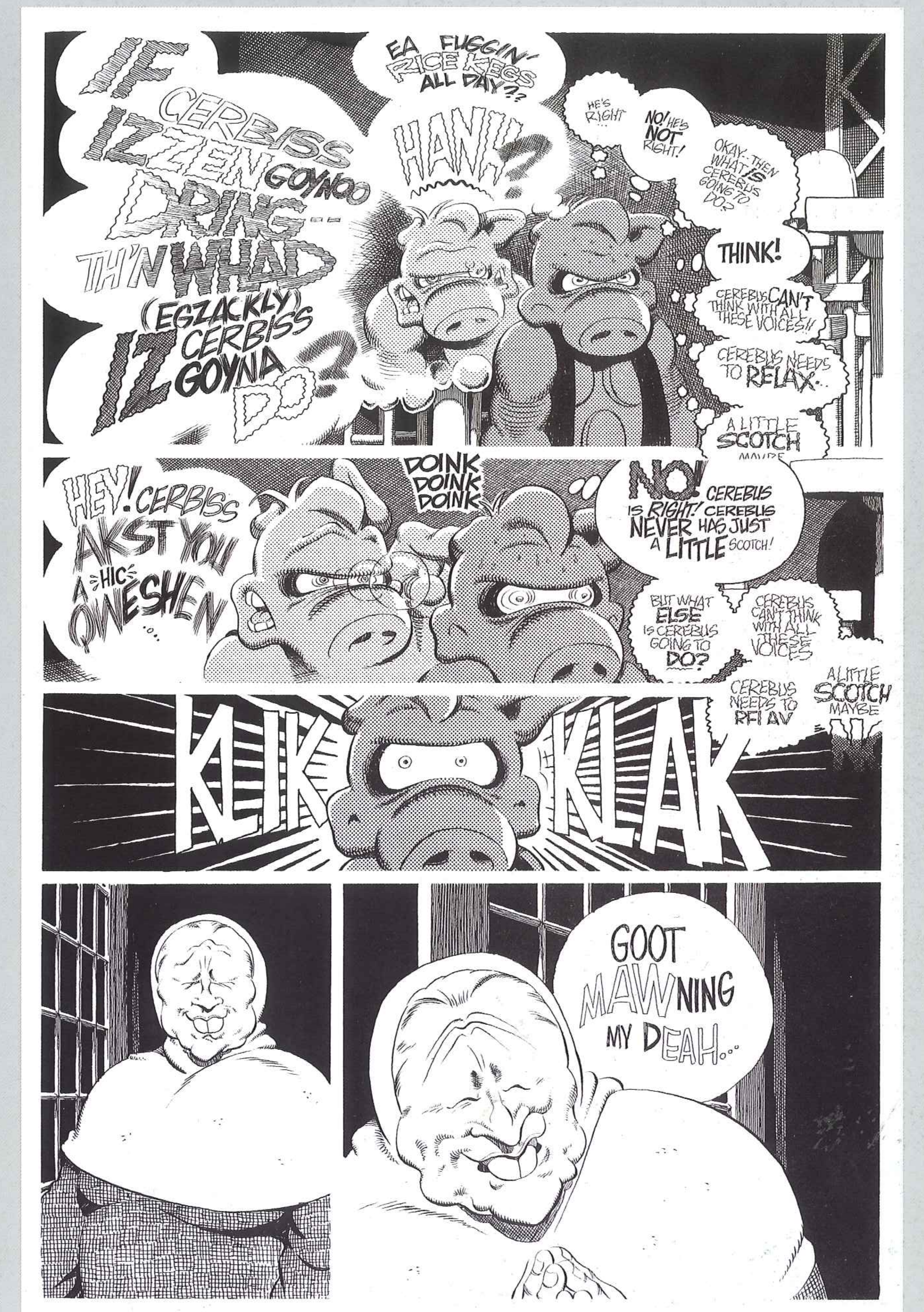
Hay quien, como Bryan Talbot, prefiere no utilizar ningún tipo de efecto sonoro y permitir que las imágenes relaten la historia de forma cinematográfica. Sin el accesorio de los efectos sonoros, las ilustraciones y la narración deben asumir la tarea adicional de crear una banda sonora en la mente del lector.

◯ THE TALE OF ONE BAD RAT (HISTORIA DE UNA RATA MALA)

DARK HORSE BOOKS, 1996

En esta escena de la conmovedora novela gráfica de Talbot, el drama de un accidente de coche se transmite sin el apoyo adicional de la rotulación de efectos sonoros.

También hay quien opina que los creadores de cómics deben utilizar todas las técnicas a su alcance para sumergir al lector tanto como sea posible en la historia, y permitir que los efectos sonoros formen parte de la composición de viñeta.



AMERICAN FLAGG! HARD TIMES

FIRST COMICS, 1985

Ken Bruzenak revolucionó la rotulación de cómic en la serie *American Flagg!*, de Howard Chaykin. Su rotulación abierta y sus efectos sonoros deliberadamente prominentes complementaban el enfoque gráfico de Chaykin sobre su narración, y acentuaban el tono de línea clara futurista del libro.

CEREBUS, Nº 214

AARDVARK-VANAHEIM, ENERO DE 1997

Dave Sim ha ganado muchos premios del sector por su prominente uso de rotulaciones innovadoras y expresivas. Su uso ingenioso de efectos sonoros gráficos y rotulación abierta, incluso dentro de los bocadillos de algunos personajes, es inigualable. Consigue transmitir, de manera significativa y deliberada, modelos de habla y acentos, diálogo interno y contenido emocional.

CREAR EFECTOS SONOROS

Al igual que la rotulación de cómic estándar, la rotulación de efectos sonoros suele crearse tanto mediante métodos de dibujo a mano tradicionales como con ayuda de la informática. En el sistema de producción en cadena adoptado por las principales editoriales, el rotulista es el encargado de añadir los efectos sonoros junto con los bocadillos, las cartelas y la rotulación. En el caso de creadores más independientes, el dibujante es quien se suele encargar de incorporar los efectos en su propia obra como parte del diseño de página general.

Algunas empresas, como Comicraft, ofrecen en línea una amplia variedad de fuentes para crear efectos especiales por ordenador.

En paquetes de *software* como Adobe Illustrator, existe la posibilidad de colorear, estirar y deformar los efectos sonoros, e incluso convertirlos en contornos para que se vea el fondo, o aplicar otras técnicas para que se adapten a las exigencias de la viñeta.



FINDER: KING OF THE CATS
LIGHTSPEED PRESS, 2001
Carla Speed McNeil convierte el diálogo en rotulación abierta en esta página de su serie autopublicada *Finder*. En esta secuencia de sueño, se expande la ruidosa risa histérica de Ganesh para crear un telón de fondo gráfico y efectivo, y un ambiente que presagia una pesadilla.

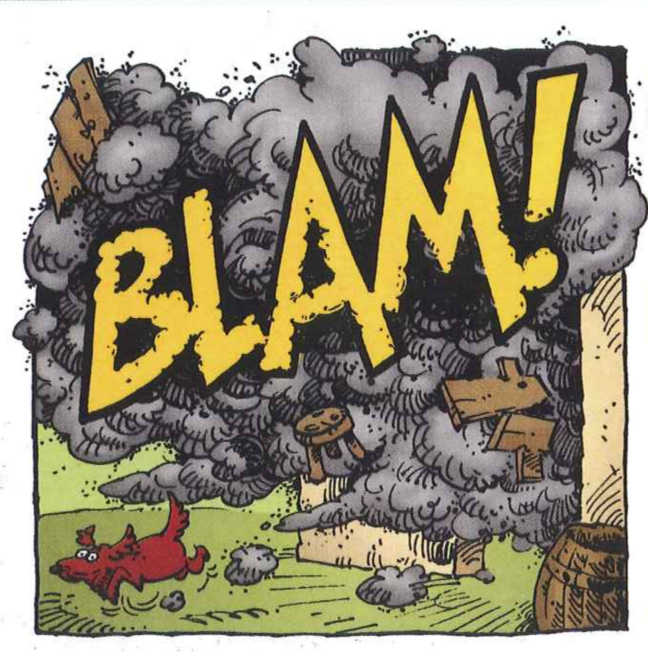
En la última viñeta, McNeil emplea una rotulación en blanco sobre fondo negro y al contrario, para equilibrar con elegancia la composición respecto a la figura con gran contraste de la esquina inferior derecha



BONE: OUT FROM BONEVILLE
SCHOLASTIC BOOKS, 2005
Jeff Smith y otros creadores alternativos integran los efectos sonoros y los bocadillos, entre otros elementos, como parte principal de la composición de viñeta. Con ello, consiguen que el dibujante controle mejor aspectos narrativos como la energía y el movimiento, o el contenido emocional de la escena.



FANTASTIC FOUR, Nº 55
MARVEL COMICS, OCTUBRE DE 1966
Los cómics de superhéroes son el hogar natural de los efectos sonoros. Aquí, la rotulación de Sam Rosen, los lápices dinámicos de Jack Kirby y las tintas de Joe Sinnott se combinan para dar como resultado una composición de lo más impactante.





GROO: HELL ON EARTH, Nº 3
DARK HORSE COMICS, ENERO DE 2008
Los efectos sonoros todavía funcionan a las mil maravillas en los cómics humorísticos. El ritmo humorístico y la sensacional habilidad de Sergio Aragonés para la historieta hacen que, sin duda, valga la pena hojear su colaboración con Mark Evanier en *Groo*.

EFECTOS Y BOCADILLOS DE COLOR

Los efectos sonoros suelen realizarse en un color único o en un gradiente, aunque siempre debe tenerse muy en cuenta la combinación de colores general. A veces, una rotulación abierta en blanco sobre un fondo detallado y colorido puede ser la mejor opción.



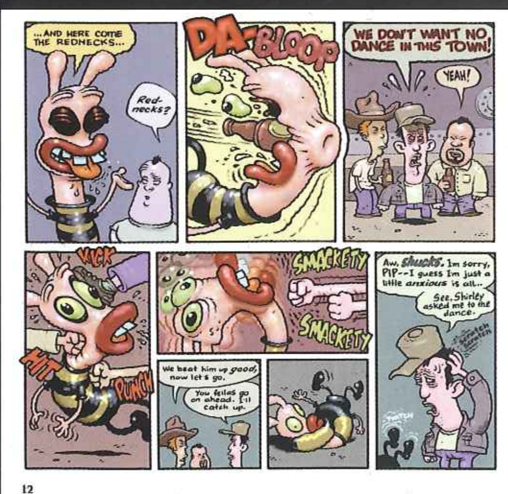
▶ NEW AVENGERS (NUEVOS VENGADORES), Nº 1

MARVEL COMICS, ENERO DE 2005

Los efectos sonoros y las fuentes de rotulación abierta pueden diseñarse como contornos para que se vea la ilustración.

Los textos o bocadillos a color no suelen ser necesarios. Debería utilizarse el color con moderación, quizá para la voz de un personaje concreto o como parte del diseño de color (por ejemplo, cuando se coloca un bocadillo sobre un fondo totalmente blanco).

En los cómics modernos, a veces las cartelas se llenan de color para distinguir varios narradores. Por lo general, los bocadillos blancos y el tipo negro es la mejor de las opciones.



▶ COMPLETELY PIP AND NORTON, VOL. 1. *DARK HORSE COMICS, 2002*

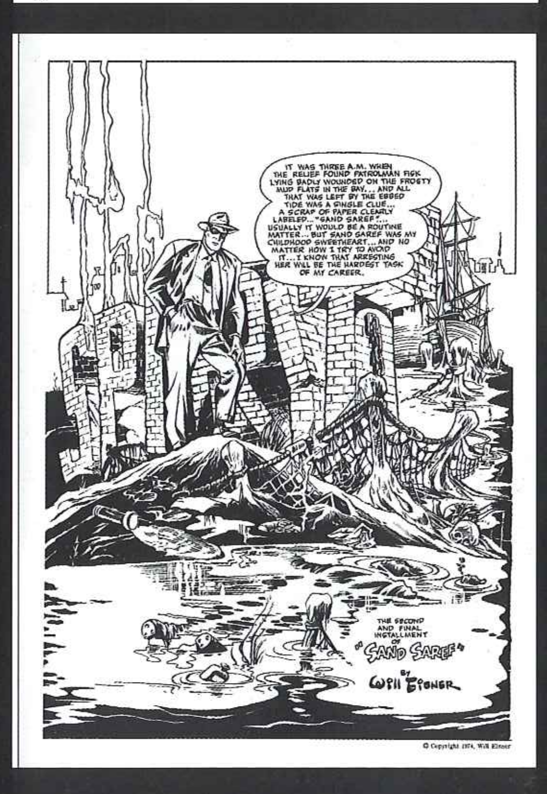
Una rotulación expresiva y opulenta encaja perfectamente con los mundos imaginativos y personajes singulares de Dave Cooper. Aquí, el texto y los bocadillos llenos de color de Cooper se integran sin problemas en su dibujo cómico y frenético.



▶▶ MAD MAGAZINE, Nº 20

EC COMICS, FEBRERO DE 1955

Esta página de la tira clásica *Sound Effects!*, ilustrada con elegancia por Wally Wood, parodia extraordinariamente el uso de efectos sonoros visuales en los cómics utilizándolos para contar una historia sin diálogo.



▶ THE SPIRIT

SUPLEMENTO DE PERIÓDICO, ENERO DE 1950

Incluso antes de la Segunda Guerra Mundial, Will Eisner ya utilizaba la rotulación de forma innovadora, introduciendo ingeniosamente el sobrenombre de su personaje, The Spirit, en muchas de sus *splash pages*. El logotipo ha dado mucho de sí, pues ha aparecido, entre otras cosas, en forma de neumático, basura de una alcantarilla, dibujo en una cortina de rejilla, señal de tráfico, valla publicitaria y, en este caso, construcción de ladrillos.

Como cualquier otro elemento del diseño de cómic, la elección del estilo de rotulación debe tener en cuenta las ilustraciones y el tema, y siempre debe considerarse un elemento integral del diseño general de la viñeta y la página.

Diseñador en primer plano: **Brian Wood**

Su innovadora producción de guiones para varias editoriales de cómic, su ilustración de cómic, enérgica y llena de diseño, y su experiencia en el diseño de webs y de embalajes para juegos informáticos convierten a Brian Wood en uno de los talentos destacados más prolíficos y originales del sector del cómic.

Su mezcla de ilustración, fotografía y tipografía, *grunge* y muy característica, ha sido uno de los avances más refrescantes de los últimos años en el mundo del diseño de cubiertas de cómic.

Ha rechazado oportunidades lucrativas para escribir libros de superhéroes de propiedad empresarial y conserva los derechos de la mayoría de sus obras. Es uno de los creadores de cómic más importantes de su generación.

El neoyorquino Wood anunció su llegada al mundo del cómic a finales de la década de 1990 con Channel Zero, que él mismo escribió, dibujó y diseñó.

Las sensacionales imágenes gráficas de sus cubiertas para la serie de Image Comics tuvieron una repercusión inmediata, mientras y sus páginas repletas de diseño complementaban a la perfección la naturaleza política de la historia.

Public Domain, material extra de Channel Zero, era deliberadamente "muy de la antigua escuela y artesanal, hecho con fotocopias y pegamento de barra, con un resultado granulado y disparejo, y tal y como yo lo veo, una representación precisa de cómo solía trabajar cuando empecé a crear cómics".

Su reputación llegó al punto que Warren Ellis recurrió a él como diseñador de cubiertas para su serie de Vertigo, Global Frequency, en la que Wood mezcló fotografía y tipografía para crear cubiertas originales y atractivas.

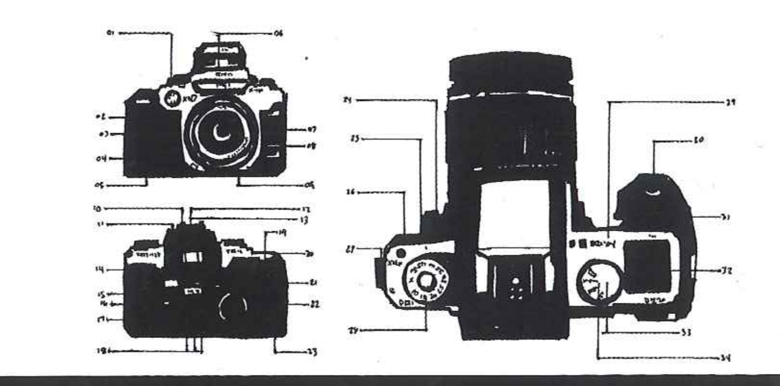
Wood pasó cuatro años formándose a fondo en ilustración y diseño gráfico en la Parsons School of Design neoyorquina y trabajó como diseñador web durante el auge de las puntocom de los años noventa.

Wood, que se inspira para sus diseños en fuentes externas al mundo cerrado de los cómics, también ha empleado su mágico diseño gráfico en otros medios, entre ellos el sector de los videojuegos para Rock Star Games. Allí se encargó de diseñar los embalajes de Grand Theft Auto, Manhunt y Midnight Club, y creó diseños de camisetas y las ilustraciones de los folletos para los juegos. Fue una experiencia que Wood ha comparado con entrenamiento de la Marina, aunque afirma que le inculcó una "ética de trabajo bastante estricta".

Sus ilustraciones han aparecido en revistas y cortometrajes para Nike, y sus diseños de logotipos han adornado muchas páginas web de cómics.

Wood, como guionista y dibujante, dice que tiene "tantas ideas" que rara vez le queda tiempo para dibujar cómics de cabo a rabo, aunque sigue disfrutando con la creación de las cubiertas de la mayoría de las series para las que escribe el guión. Entre ellas se incluyen las series Fight for Tomorrow y DMZ, de Vertigo; The Couriers, Demo y Couscous Express, de AiT/Planetlar; Supermarket, de IDW, y Pounded y Local, de Oni Press.





ARRIBA
Channel Zero (boceto)

PÁGINA SIGUIENTE, EN EL SENTIDO DE LAS AGUJAS DEL RELOJ DESDE ARRIBA A LA IZQUIERDA

Channel Zero. Ait/Planetlar, 2000

DMZ, Nº 16. DC/Vertigo, 2008

DMZ, Nº 25. DC/Vertigo, 2008

Channel Zero, Nº 1. Image Comics, 1998

Global Frequency, Nº 2. Wildstorm, 2002

Supermarket. IDW, 2006



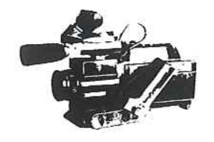
"Brian Wood is a writer on a mission" *PUNK PLANET*

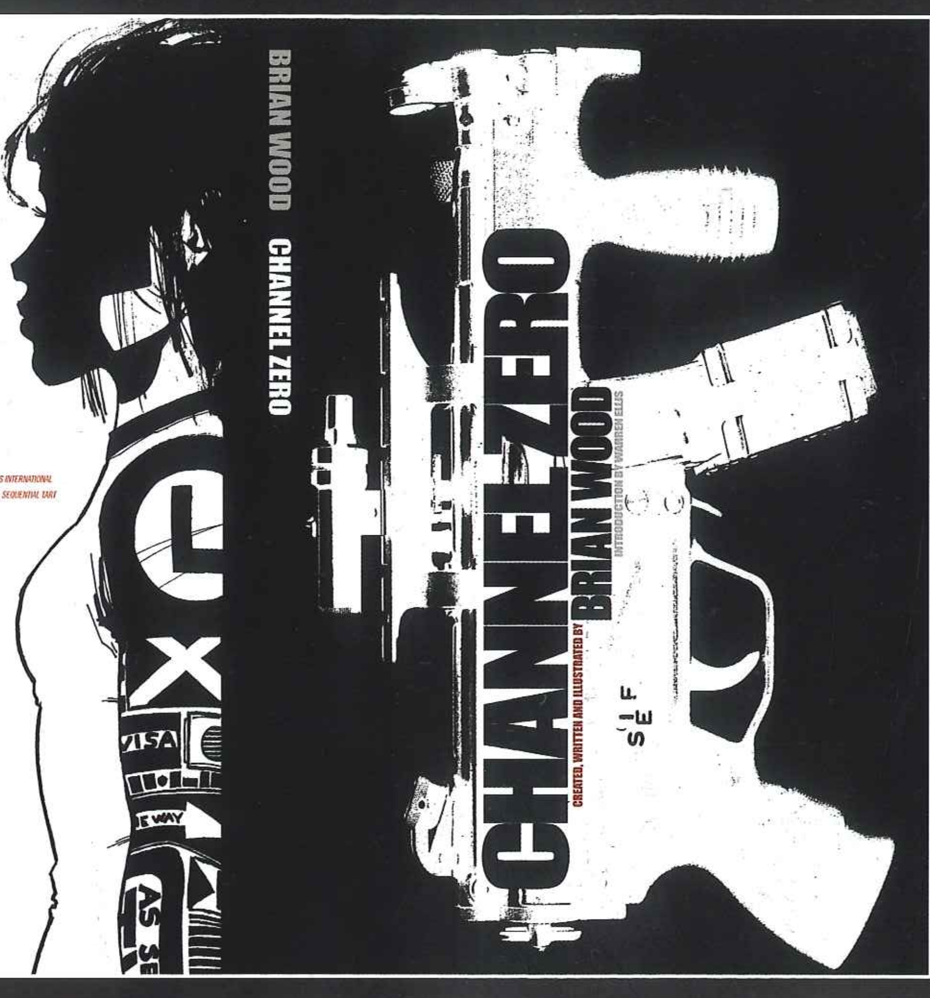
Special interest groups have bullied the government into passing the Clean Act, effectively killing freedom of expression and smothering the country into submission. Television and God become one and the same as America wages a holy war against itself.

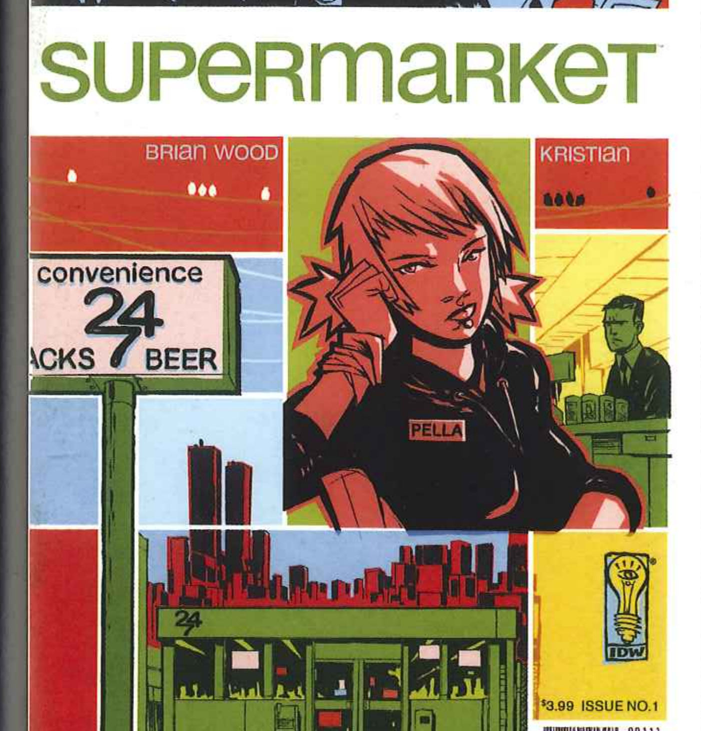
Meet Jennie 2.5, self-styled media activist and symbol of resistance and change in an imprisoned society. Armed with only a camera and a determination to secure a place for herself in the history books, she takes the battle to the streets, using the tools of the enemy in an all-out effort to snap the population out of its apathy and restore free will and self-expression.

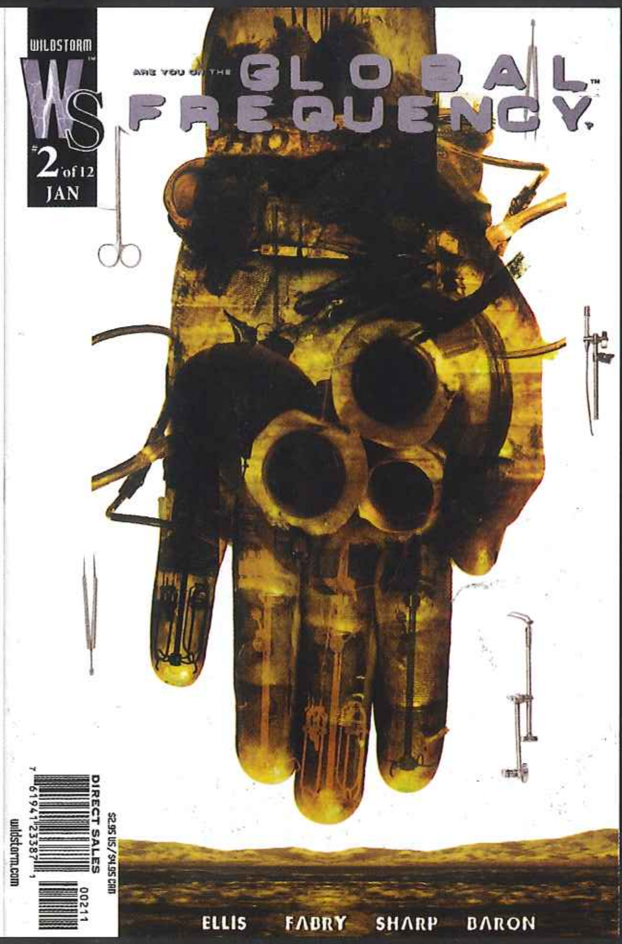
Hailed internationally as ground-breaking work in the field of sequential art, Channel Zero challenges and tests the limits of the medium, combining current events and no-future shock into a dark, paranoid, deep-ambient visual narrative. First appearing in serial form in 1997, Channel Zero has retained its energy and relevance in the face of rapidly changing times.

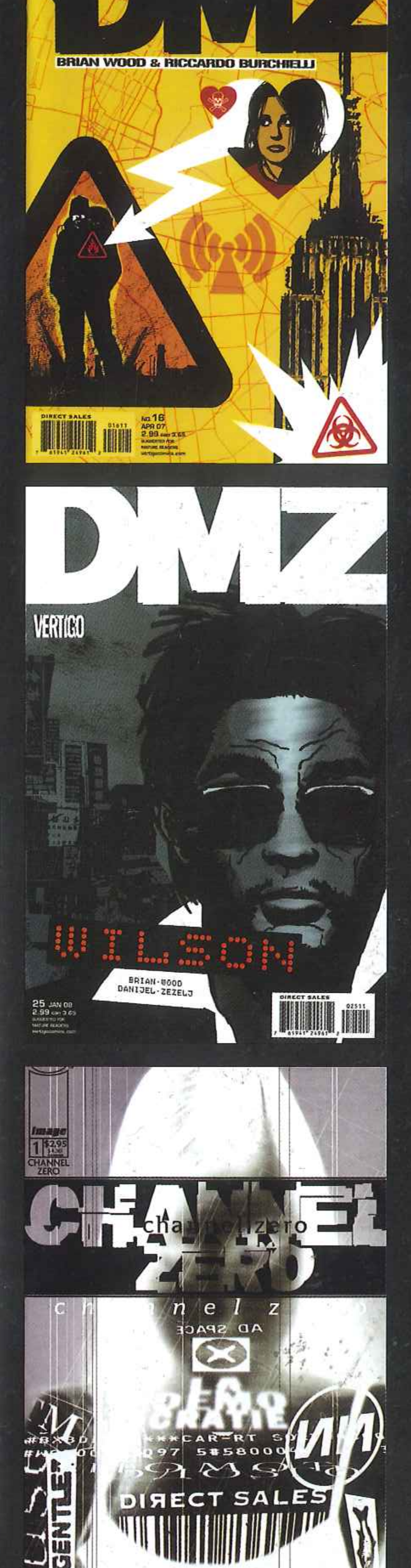
"surprising and fresh... beautifully stark" *WIRED*
"your handbook for the media revolution" *EYEBALL MAGAZINE*
"dramatic" *I.D. MAGAZINE*
"a seemingly endless barrage of powerful art" *NEWTYPE USA*
"Someone's remembered what comics are for. Meet Brian Wood" *WARREN ELLIS*
"fascinating... this is a paranoid future Grant Morrison could not conceive of" *COMICS INTERNATIONAL*
"one of the most visually exciting and politically daring books on the shelves today" *SEQUENTIAL TART*
"brilliant... icewater in the putridly tepid stream of comic books" *STEVEN GRANT*
"strangely prescient... lucid and sharp" *ARTBOMB.NET*
"...a cold, hard slap in the face of the Big Brother generation." *NINTH ART*
"Anytime I get stumped drawing comics, I just look for my copy of Channel Zero and trace over Brian's drawings." *DAVE CHOE*











Capítulo 5
Diseñar con color

Introducción

El color puede tener gran repercusión en la página de cómic. Potencialmente, es una parte tan importante dentro del proceso de diseño del cómic como cualquier otra, ya que refuerza todos los aspectos narrativos, evoca ambiente y clima, y complementa el estilo de las ilustraciones.

El color de los cómics ha evolucionado y ha pasado de una gama limitada de tonos mecánicos a las enormes paletas digitales y efectos especiales que se emplean en los libros de superhéroes modernos. A medida que la tecnología avanzaba, se hizo posible la reproducción de cómics totalmente a color y, en la actualidad, casi cualquier cosa es posible.

Como es obvio, incluso hoy en día, no todos los cómics emplean el color. Muchos cómics independientes se publican en blanco y negro por razones meramente económicas, y otros optan por el monocromo por razones artísticas. Existe también una tendencia entre los cómics alternativos que consiste en utilizar el negro con uno o dos colores directos.

MARVEL MONSTERS: WHERE MONSTERS DWELL, Nº 1

MARVEL COMICS, DICIEMBRE DE 2005

Este pastiche de monstruos de la década de 1950, creado por Keith Giffen y Mike Allred, se completa con un tramado exagerado, al estilo de Roy Lichtenstein.


OKAY, BIG BOY. COME ON DOWN AND WE'LL ADD UP THE AMOUNT OF CITY ORDINANCES YOU'VE VIOLATED WITH THIS STUNT.
DID HE JUST SAY, "WALLAH WALLAH BING BANG?" LIKE IN THAT WITCH DOCTOR SONG?
LIKE I GIVE A DAMN.
YO! LION KING! DOWN HERE! NOW!
I GOTTA COME UP THERE, IT'S GONNA GO DOWN HARD.
YOU DARE! YOU DARE THREATEN BOMBU!
WOULD YOU SEE YOUR ENTIRE WORLD DESTROYED? WOULD YOU HAVE ME DEPLOY THE TING TANG AS WELL!?

El desarrollo del color en los cómics

Incluso durante los años embrionarios de la forma artística de los cómics, muchas tiras dominicales se producían en color, pese a su elevado coste. Innovadores como Winsor McKay se adaptaron rápidamente a las nuevas oportunidades que les ofrecía la impresión a color para crear páginas dominicales asombrosas.

En Europa, la ilustración en blanco y negro fue, en sus comienzos, la norma para los cómics semanales, mientras que los primeros *comic-books* estadounidenses sólo se coloreaban parcialmente. Cuando se lanzó *Superman* en 1939, los cómics en tinta de periódico a cuatro colores estridentes se convirtieron en el formato estándar.

Los coloristas especializados utilizaban una gama limitada para añadir color a los contornos negros de los dibujantes, rellenando el espacio existente entre las líneas, como si de un libro de pintar y colorear se tratara. Hasta la década de 1970, el colorista contaba con un máximo de sesenta y cuatro colores para trabajar. Las fotocopias se coloreaban con pigmentos Dr. Martin y, a continuación, se anotaban laboriosamente con códigos alfanuméricos para cada color concreto. Entonces, el equipo de la imprenta creaba separaciones a mano pintando varias disoluciones de una pintura marrón en hojas de acetato. Estas separaciones se utilizaban para crear las planchas de imprenta. No había manera alguna de comprobar la precisión del trabajo del colorista o del separador (sin un proceso caro y lento) hasta que el libro salía de la imprenta.

Aparte de un costoso proceso de color llamado fotograbado, la mayoría de los cómics se colorearon mediante este método rudimentario hasta mediados de la década de 1970, y veinte años después aún quedaban algunos editores que lo empleaban. Con el avance de la tecnología empezó a aparecer una gama de colores más amplia y algunos editores adoptaron la técnica europea del "lápiz azul". Los cómics a color se separaban fotográficamente, método en el que destacó la revista *Heavy Metal*.

Con la llegada de las técnicas digitales de aplicación del color, el colorista dispone ahora de millones de colores a un clic de ratón. El programa Adobe Photoshop hizo que las separaciones a mano quedaran obsoletas, ya que el *software* las crea automáticamente. Hoy en día, la aplicación de color por ordenador ya no suele imitar el método "plano" tradicional, sino que añade florituras digitales, toques de luz con aerógrafo y efectos especiales. Las técnicas de pintura digital también pueden utilizarse para crear efectos pictóricos llamativos con el único punto de partida de la ilustración a lápiz del dibujante.



Con tantas opciones al alcance de la mano, resulta muy sencillo conseguir ilustraciones apabullantes o sombreadas y modeladas con una perfección excesiva. En la actualidad, el colorista de cómics debe ser capaz de contenerse y aplicar el contraste adecuado para realzar las ilustraciones.



⊙ KILLING GIRL, Nº 1
IMAGE COMICS, AGOSTO DE 2007
El manejo del pincel, expresivo y fluido, de Frank Espinosa se complementa con una combinación de colores atrevida y primaria, que crea un diseño de página de cómic de lo más original y fascinante. Nótese cómo se utilizan los bloques de color para formar la estructura de viñetas en sí misma.

⊙ FELL, Nº 7
IMAGE COMICS, ENERO DE 2007
La sensacional pintura de cubierta de Ben Templesmith mezcla una masa de colores primarios que enmarcan la silueta del detective Richard Fell. Templesmith crea la ilustración principal en monocromo mediante tinta y pintura, y luego añade texturas y colores a medida en Photoshop. "Vendría a ser un ochenta por ciento dibujo y un veinte por ciento ordenador. Utilizo el Photoshop como herramienta de composición y división en capas, el resto está creado en el mundo real."



CAPTAIN AMERICA is published by MAGAZINE MANAGEMENT CO. OFFICE OF PUBLICATION 625 MADISON AVENUE, NEW YORK, N. Y. 10022. SECOND CLASS POSTAGE PAID AT NEW YORK, N. Y. AND AT ADDITIONAL MAILING OFFICES. Published monthly. Copyright ©1968 by Magazine Management Co., Marvel Comics Group, all rights reserved, 625 Madison Avenue, New York, N. Y. 10022. Vol. 1, No. 111, March, 1969 issue. Price 12¢ per copy. No similarity between any of the names, characters, persons and/or institutions in this magazine with those of any living or dead person or institution is intended, and any such similarity which may exist is purely coincidental. Printed in the U.S.A. by World Color Press, Inc., Sparta, Illinois 62286. Subscription rate $1.75 and $2.25 Canada for 12 issues including postage. Foreign subscriptions $3.25.

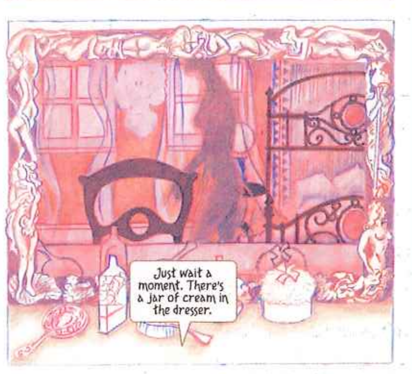




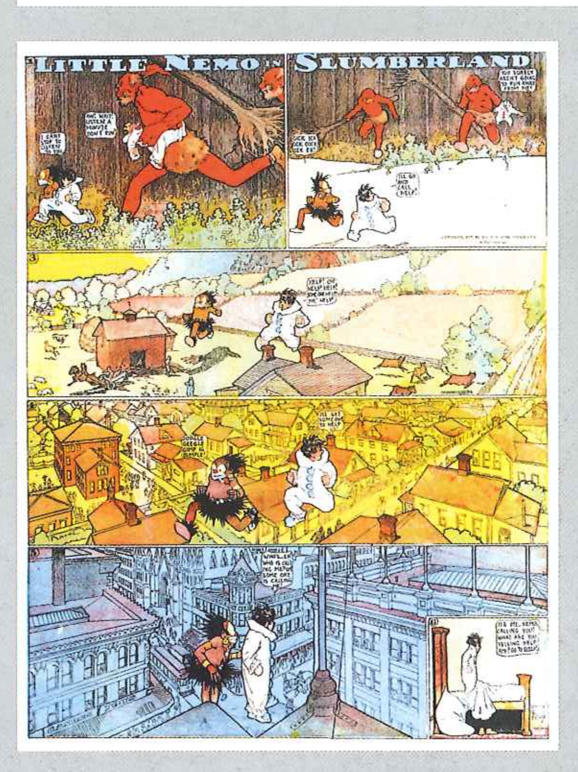








Lost Girls • Chapter 1 • Page 1



Ⓐ CAPTAIN AMERICA, Nº 111

MARVEL COMICS, MARZO DE 1969

El ajetreo y el bullicio de la sala de juegos recreativos quedan perfectamente representados, no sólo gracias a la compleja composición de viñetas de Jim Steranko, sino también por su uso exclusivo de una gama de colores limitada.

La técnica de colorear un grupo de personajes u objetos en un único color mate, que suele emplearse también para los elementos del fondo, se denomina "calado" *(knocking out)*. Se utilizó mucho en la era de las separaciones a mano, pero es difícil verla en la actualidad, probablemente debido a la velocidad y facilidad que ofrecen los programas informáticos de aplicación de color.

LOST GIRLS

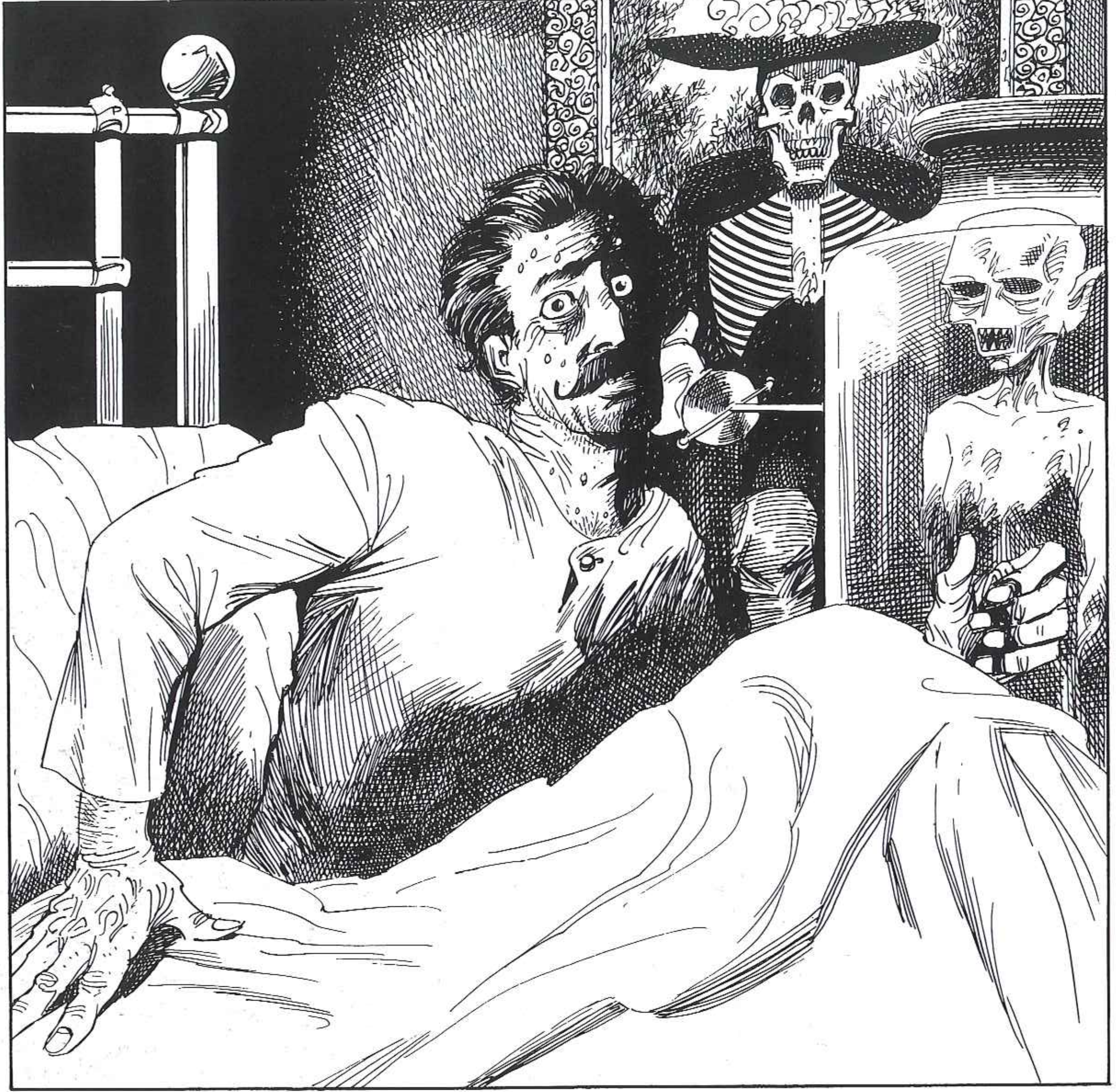
TOP SHELF PRODUCTIONS, 2006

Las sensacionales ilustraciones multimedia de Melinda Gebbie para los libros innovadores de *Lost Girls* le confieren una calidad de lo más elevada a esta bella primera página. Seis viñetas de tamaño idéntico desde el mismo punto de vista reflejado en el espejo, pero con combinaciones de colores radicalmente distintas.

LITTLE NEMO

TIRA DE PERIÓDICO, 1907

Las bellas páginas dominicales de Winsor McKay marcaron un antes y un después en la aplicación de color para cómics, gracias a sus historias imaginativas, la perspectiva y un diseño de página innovador.









THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN: CENTURY, Nº 1

TOP SHELF PRODUCTIONS, 2009

El método de aplicación de color moderno por ordenador para cómics consiste típicamente en dos fases: el *flatting* (aplicación de colores planos) y el *rendering* (modelado). El *software* de aplicación de color en cómics por antonomasia es Adobe Photoshop. Se trabaja a partir de los dibujos lineales en blanco y negro originales escaneados, y los colores se añaden en capas diferentes para facilitar cualquier ajuste o corrección necesarios.










● Las formas principales de las ilustraciones se rellenan con áreas de colores planos para comprobar que el diseño de color funciona. A veces, el dibujante o bien el guionista pueden haber indicado una combinación de colores general o el color determinado de un elemento concreto importante para la historia. Si algún color no funciona en combinación con otro, en esta fase es cuando se realizan los cambios pertinentes.

Según el colorista de *La Liga*, Ben Dimagmaliw, "la fase de los mates también sirve para controlar el porcentaje general de tinta de la página. Personalmente intento que haya por lo menos un 10 % de diferencia en densidad de tinta entre dos colores adyacentes. Lo hago porque, cuando se imprime el libro, las densidades de tinta que están demasiado cerca terminan presentando un aspecto 'turbio' y confuso."

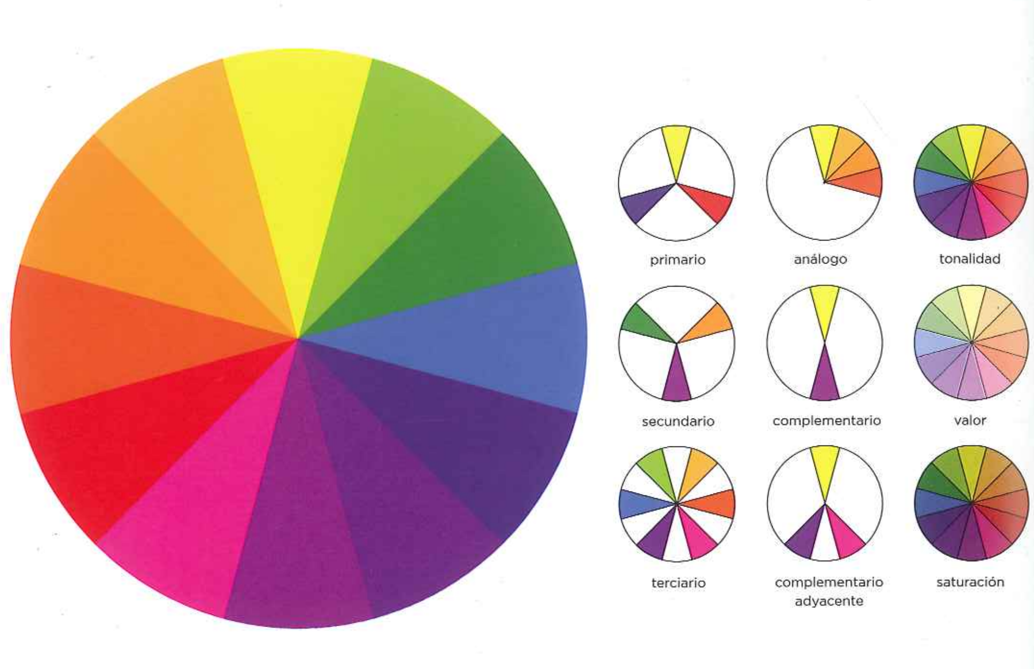
● Una vez el colorista está satisfecho con los colores planos *(flats)*, se pasa al *rendering* o modelado del color para añadir zonas de luz y sombras, dimensionalidad para las figuras y objetos, y cualquier otro efecto especial necesario.

La filosofía de aplicación del color de Ben Dimagmaliw es simple: únicamente intenta contar una historia. "Considero que es mi trabajo intentar ayudar al dibujante a narrar la historia a través del color y la iluminación que transmiten el ambiente, la emoción y el lugar, del mismo modo que una banda sonora 'da color' a una película. Puede que el lector no sea consciente de los colores, pero espero que, subconscientemente, sienta el efecto que provocan."

Combinaciones de colores

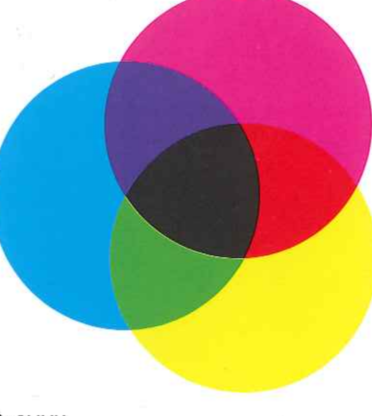
Impresión y pantalla

Aunque en muchos de los cómics actuales se aplica el color por ordenador, hay que destacar que los colores se comportan de forma distinta en una pantalla de ordenador que impresos en papel. Por ello, es importante preparar archivos de color digitales en el formato correcto, según si su destino final es la web o bien un libro, revista o cómic.



◐ RGB

Los monitores de ordenador visualizan los colores como píxeles de luz de color. Cuantos más colores se unen, más se aclara. Esto se conoce como color aditivo. Todos los millones de colores disponibles están compuestos de rojo, verde y azul (RGB, por sus siglas en inglés), y si mezclamos los tres aparece el blanco.



◐ CMYK

En la impresión, el color se refleja de la tinta en el papel, y se sobreimprimen cuatro colores para crear una cuatricromía: cian (azul claro), magenta (rosa), amarillo y negro (CMYK, por sus siglas en inglés). Esto se conoce como color sustractivo: cuantos más colores se añaden, más se oscurece. El proceso se emplea para crear de todo, desde cómics económicos y en rústica *(pulp)* hasta lustrosos libros de arte.

Tradicionalmente, la mayoría de los cómics y novelas gráficas se han producido mediante litografía *offset* usando CMYK. En la actualidad, los proyectos de tirada corta suelen imprimirse digitalmente (a veces a partir de archivos RGB), como impresión bajo demanda (POD, por sus siglas en inglés). La reproducción de esta nueva tecnología sin planchas suele ser de menor calidad que la impresión tradicional, aunque mejora constantemente.

◐ + ◐ EL CÍRCULO CROMÁTICO

El círculo cromático es un elemento esencial de todos los libros de enseñanza de arte, pero puede ser de lo más útil a la hora de diseñar combinaciones y gamas de colores para ambientes o efectos específicos.

Monocromático. Consiste básicamente en el uso de un solo color en sombras variables de brillo para aplicar color a toda una escena. Por ejemplo, el azul suele utilizarse sólo para dar sensación de noche u oscuridad.

Análogo. Uso de tres colores adyacentes en el círculo cromático.

Complementario. Uso de colores opuestos, como el verde y el rojo. También es interesante destacar que el tono brillante se opone al mate, así pues, el complementario del verde brillante es el rojo mate.

Complementarios adyacentes. Son los colores a izquierda y derecha del complementario del primer color.

Colores neutros. Tienen poca saturación de color, por lo que son básicamente grises y confieren una atmósfera apagada y deprimente a la escena.

Colores primarios. Son tonos brillantes y puros de rojo, amarillo y azul, que conforman una gama chillona adecuada para material juvenil o de arte pop.

Colores secundarios. Son mezclas simples de colores primarios: verde, violeta y naranja.

Colores terciarios. Son mezclas intermedias de colores primarios y secundarios. Las tríadas terciarias son combinaciones de tres colores terciarios equidistantes entre ellos en el círculo cromático y, de hecho, sólo hay dos combinaciones: rojo-naranja, amarillo-verde y azul-violeta, o azul-verde, amarillo-naranja y rojo-violeta.

Tonalidad, valor y saturación
La tonalidad es otra denominación del propio color. El rojo, el azul, el naranja y el morado son tonalidades.

El valor es la claridad u oscuridad de la tonalidad.

La saturación (a veces llamada "croma") es la fuerza o intensidad del color.

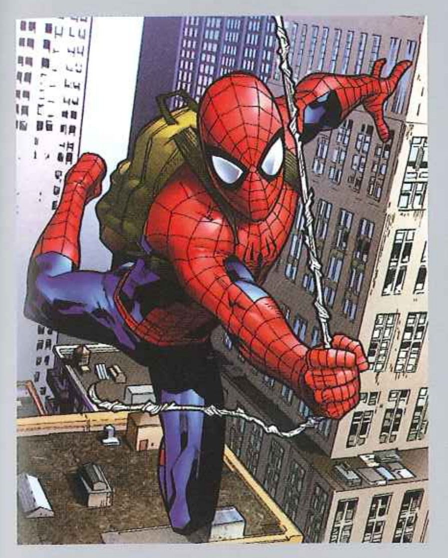
El color puede cambiar o reforzar en gran medida la atmósfera de la ilustración, y puede conllevar todo tipo de asociaciones inconscientes.

Temperatura del color
La parte azul y violeta del círculo cromático suele dar una sensación de frialdad, oscuridad y noche. La parte opuesta del gráfico, roja y naranja, implica calor, fuego, intimidad y energía.

Los colores oscuros, por lo general, hacen que una escena sea opresiva, sombría y deprimente, mientras que los colores claros e intensos suscitan entusiasmo.

Crear profundidad con el color
Resulta interesante destacar que los colores cálidos e intensos parecen avanzar hacia el lector, mientras que los colores más fríos y menos intensos tienden a alejarse. Esto puede resultar muy útil a la hora de representar paisajes generados por ordenador, ya que ayuda al colorista a crear una sensación de profundidad en la imagen. Por otro lado, los colores más oscuros también parecen más pesados, mientras que los colores más claros tienden a parecer más ligeros.

Asociaciones del color
Además, el color tiene asociaciones tanto intuitivas como también culturales. El amarillo implica una señal de advertencia y el rojo significa peligro. Tradicionalmente, el negro es el color del luto en el mundo occidental, mientras que el verde sugiere la naturaleza.









ULTIMATE SPIDER-MAN, Nº 111
MARVEL COMICS, JULIO DE 2007

NEW AVENGERS, Nº 1
MARVEL COMICS, ENERO DE 2005

El colorista de cómics debe tener en cuenta una serie de aspectos antes de aplicar el color a una página.

En primer lugar está el color real, básico de cualquier elemento de la imagen en la que va a trabajar; por ejemplo, el traje de Spiderman es rojo y azul. Pero existen otras consideraciones ambientales, como la hora del día, el tiempo atmosférico y la dirección de la luz, que también pueden afectar en gran medida el color, así como algunas decisiones de cariz más esotérico como el ambiente y la atmósfera, y cualquier otra indicación del guionista o dibujante.

Cualquiera de estos factores puede afectar las distintas partes que constituyen la imagen; por ejemplo, quizá no deba colorearse a Spiderman del mismo modo en una escena nocturna que en una diurna.

El colorista debería tener presente también el foco principal de cada viñeta para conseguir dirigir la mirada del lector hacia la zona apropiada mediante contrastes de color. Él mismo también puede decidir utilizar una gama de colores distinta, de manera que cada escena individual presente un aspecto característico y coherente.

El estilo de las ilustraciones también debe tenerse en cuenta. Los cómics modernos de superhéroes, cargados de acción, suelen dar mejor resultado con un método de aplicación de color deslumbrante y vistoso con aerógrafo, mientras que los cómics juveniles o humorísticos suelen quedar mejor con un enfoque de color simple y mate.

HELLBOY: THE CORPSE
DARK HORSE COMICS, 2004

El estilo del color siempre debe complementar el estilo del dibujante.

Las imágenes de contornos nítidos en claroscuro de Mike Mignola para *Hellboy* son realzadas por colores simples y mates de una gama limitada. Una coloración con aerógrafo y gran detalle del fondo estaría fuera de lugar y no se adecuaría al estilo de dibujo de Mignola.









El uso predominante de una gama neutra de azules crea una sensación de oscuridad y frío, y el contraste con el rojo de Hellboy lo convierten en el centro de cada viñeta. Vale la pena estudiar la composición de viñeta. No hay un orden de lectura obvio, pero es evidente que no tiene mayor importancia. Excepto la primera y la última viñeta, el resto puede leerse en cualquier orden.

THE LEFT BANK GANG (NO ME DEJES NUNCA)

FANTAGRAPHICS BOOKS, 2006

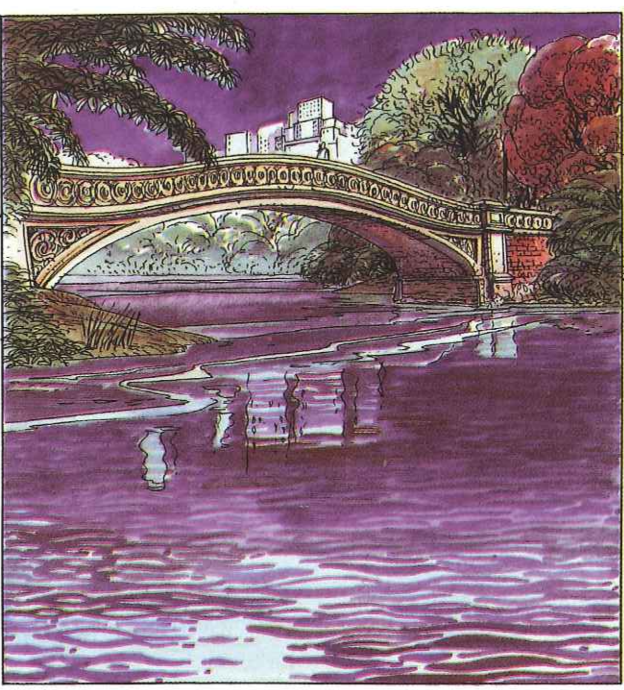
En el singular relato antropomórfico de Jason sobre una banda de historietistas que se convierten en atracadores de bancos, el dibujante cambia hábilmente toda la gama de colores de azul-gris a rojo-naranja cuando en la viñeta hay disparos.

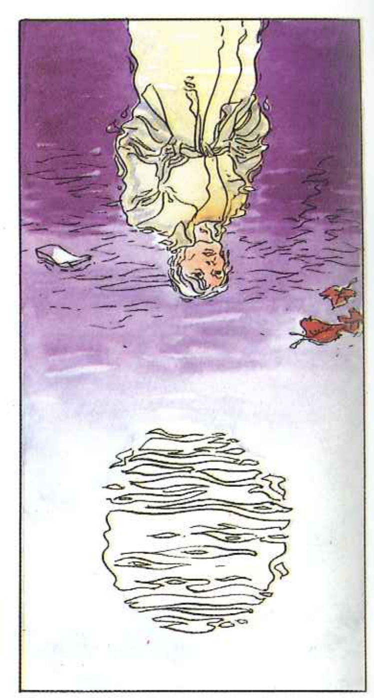
X-MEN, Nº 50
MARVEL COMICS, NOVIEMBRE DE 1968

La sensacional ilustración de cubierta de Jim Steranko utiliza una gama de colores análoga, ligeramente ampliada, de verde, amarillo y naranja totalmente independiente de los colores reales de los personajes y sus trajes.

Steranko también diseñó el icónico logotipo de X-Men, que se utilizó aquí por primera vez.









64

CREAR AMBIENTE

En el diseño de cómics, el color es un instrumento importante a la hora de sugerir ambiente o estado de ánimo. Puede que a veces el dibujante lo consiga únicamente mediante el blanco y el negro, pero un creador experimentado dejará las ilustraciones "abiertas" para que el colorista despliegue su magia.

Ⓐ WEAPON X

MARVEL COMICS, 1994

Las bellas y vigorosas ilustraciones de Barry Windsor Smith en Wolverine, su arco argumental de *Marvel Comics Presents*, quedan reforzadas por la combinación de colores apagados y neutros. Los azules fríos, los tonos carne e incluso las salpicaduras de sangre quedan apagados al añadirles gris.

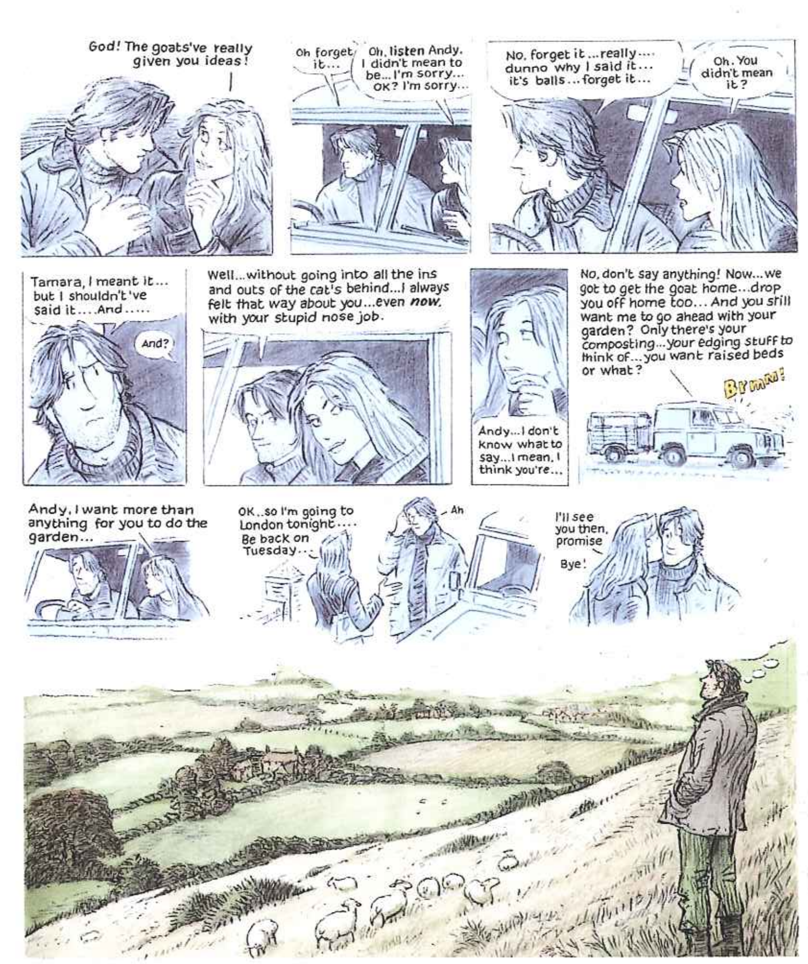
Además, las cartelas que contienen las voces superpuestas de los científicos que observan la lucha de Wolverine están codificadas con colores para distinguir a los hablantes.

Ⓑ THE MAGICIAN'S WIFE

CATALAN COMMUNICATIONS, 1987

Las evocadoras acuarelas de François Boucq para la encantadora historia de Jerome Charyn dan cuerpo a la ambientación. Esta página de gran belleza combina tonos complementarios de otoñales marrones rojizos con fríos violetas azulados.







ESCENAS RETROSPECTIVAS Y SECUENCIAS SOÑADAS

Las secuencias soñadas y las escenas retrospectivas *(flashbacks)* pueden indicarse mediante el uso de distintos estilos de marco de viñeta y pistas contextuales o desde las cartelas narrativas. Si no, cabe la posibilidad de elegir una combinación de colores neutra, monocromática o análoga, como contraste con la coloración del resto del cómic, para poner de manifiesto que se trata de una secuencia diferente.

A ELEPHANTMEN, Nº 8

IMAGE COMICS, MARZO DE 2007

El suave cambio que Moritat hace de una gama monocromática a otra expresa el paso de Trench, la cebra, del "presente" gris y polvoriento a una secuencia de *flashback* de tonos sepia y carácter bélico.

B TAMARA DREWE

JONATHAN CAPE, 2007

En esta página de la magnífica novela gráfica de Posy Simmonds, mientras Andy se dedica a admirar la tranquilidad del campo, su mente revive lo que le sucedió con Tamara Drewe. Se indica el *flashback* con claridad mediante las viñetas monocromáticas en azul claro dentro de un gran bocadillo de pensamiento, que contrasta con los tonos verdes y marrones terrosos de la imagen principal, en la parte inferior de la página.

C MONSIEUR JEAN, VOL. 5

DRAWN & QUARTERLY, 2003

En esta página traducida de la excelente serie de Dupuy y Berberian, *Monsieur Jean*, la mente del personaje que da título a la obra revolotea por sus experiencias mientras viaja. El simple uso de una gama de colores análoga permite distinguir la secuencia de la narrativa principal. ¡Incluso los bocadillos están coloreados!

Gamas limitadas y otras técnicas

Uso de una gama limitada

Las gamas monocromáticas sirven para indicar efectos de iluminación fuertes. Se tiende a utilizar el azul para la oscuridad y la noche, pero existen otras circunstancias en las que resulta adecuado emplear una combinación de color único.

THE WAR OF THE WORLDS (LA GUERRA DE LOS MUNDOS)

DARK HORSE, 2006

La sensacional combinación monocromática de D'Israeli en esta página, perteneciente a la adaptación de Ian Edginton del clásico de H. G. Wells, comunica la ansiedad de la situación del protagonista. La secuencia también queda reforzada gracias al uso y la ubicación de los efectos sonoros.

THE 'NAM, Nº 2

MARVEL COMICS, ENERO DE 1997

El atmosférico color de Phil Felix en las exquisitas ilustraciones de Mike Golden constituyó un experimento atrevido y exitoso para la secuencia inicial del segundo número de una nueva serie de Marvel Comics en 1997. La gama limitada de azules y grises reproduce a la perfección el ambiente nocturno en las selvas de Vietnam.

SECRET INVASION, Nº 1

MARVEL COMICS, JUNIO DE 2008

Esta doble página de otro mundo ilustrada por Lenil Yu presenta una hermosa coloración de Laura Martin, a base de una gama limitada de rosas y lilas, que acentúa la naturaleza extraterrestre de este planeta alienígena.



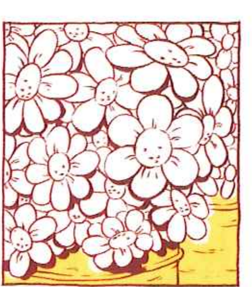














COLOR DIRECTO

El blanco y negro todavía goza de cierta popularidad entre muchos creadores de cómics artísticos independientes, como Charles Burns, Dave Sim y los hermanos Hernández, que convierten las limitaciones de la monocromía en ventajas. Muchas obras extraordinarias se crean todavía hoy en día sin utilizar color. No obstante, otros creadores alternativos, como Jordan Crane, Alison Bechdel y Dan Clowes, tienden a aprovechar cada vez más las nuevas tecnologías de impresión y a utilizar técnicas duotono o de color directo.

El segundo color suele aplicarse en Photoshop como una capa separada. Algunos creadores, entre ellos el historietista canadiense Seth, todavía emplean ciertos métodos tradicionales, como el de aplicar la tinta en una transparencia.

A THE LAST LONELY SATURDAY

RED INK, 2000

En la agridulce novela gráfica de Jordan Crane, se consiguió un gran efecto con el uso de dos colores: el rojo para la línea del dibujo y un matiz amarillo para el fondo. Con ello queda patente la habilidad serigráfica de Crane.

RIPPLE

FANTAGRAPHICS BOOKS, 2003

Para la colección de novela gráfica de la historia de obsesión sexual de Dave Cooper, las ilustraciones se imprimieron en dos colores, rojo y azul, sobre un papel amarillo.

GHOST WORLD (MUNDO FANTASMAL)

FANTAGRAPHICS BOOKS, 2001

En la celebrada novela gráfica de Dan Clowes sobre las vidas de dos adolescentes, todas las páginas de sus ilustraciones de línea precisa están recubiertas con un segundo color azul pálido. Clowes eligió esta tonalidad concreta porque quería transmitir el ambiente fantasmagórico que crea la luz azulada de un televisor en salones oscuros.

YIKES! VOL. 2, Nº 2

ALTERNATIVE PRESS, MAYO DE 1998

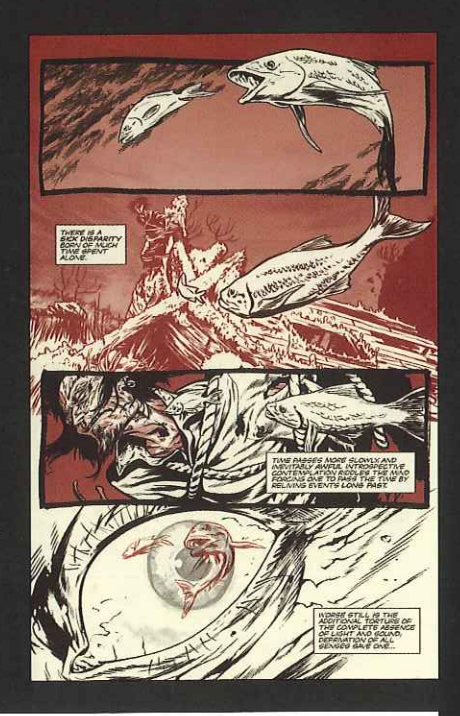
Uso ingenioso de un segundo color melocotón en la fantástica serie de Steven Weissman sobre una pandilla de niños con talentos extraordinarios.





COLOREAR LA LÍNEA DE TINTA

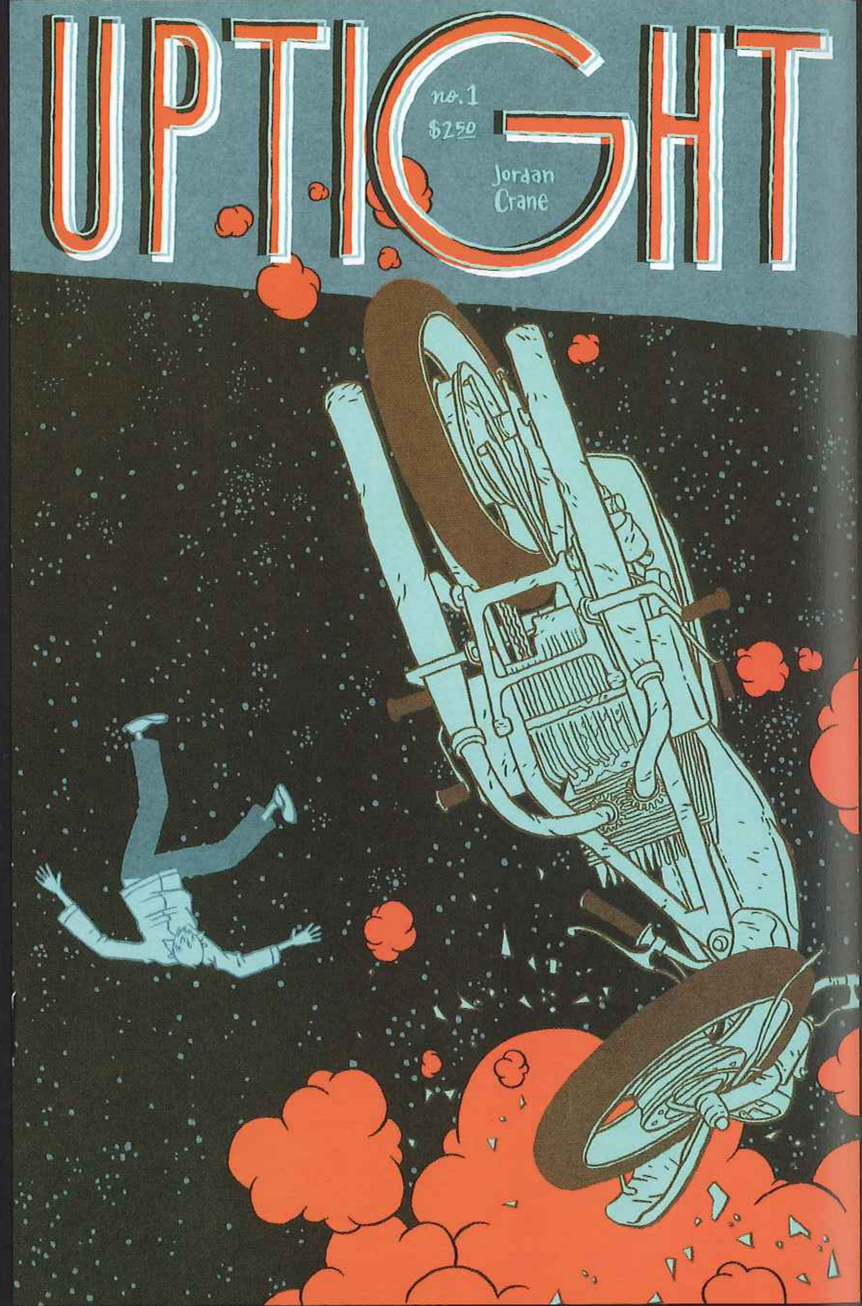
Un cambio del color de la tinta *(color hold)* consiste simplemente en pasar una zona de dibujo en línea negra a otro color. Antes, para hacerlo, el dibujante dibujaba la zona deseada en una transparencia aparte. En la era digital, resulta bastante simple seleccionar cualquier parte de la línea negra del dibujo y transformarla en una línea de color.



SEA OF RED, Nº 1

IMAGE COMICS, 2005

Las meticulosas ilustraciones de Salgood Sam utilizan de forma genial un segundo color, incorporando técnicas de sombreado y *color holds* en densidades distintas.



UPTIGHT, Nº 1

FANTAGRAPHICS BOOKS, 2006

La experiencia de Jordan Crane en el serigrafiado queda patente en el diseño de esta cubierta de su serie de cómic *Uptight*. El uso de un *color hold* para la línea del dibujo y la impresión en verde y naranja, combinándolos para producir un marrón sucio, crea una imagen impactante y evocadora.









EXIT WOUNDS (METRALLA)

DRAWN & QUARTERLY, 2007

Los cambios del color de la tinta pueden ser muy útiles a la hora de dar sensación de profundidad, por ejemplo, suavizando la línea angulosa de una cadena de montañas o una paisaje urbano en el fondo de una viñeta. En este ejemplo, la dibujante israelí Rutu Modan utiliza la técnica para llamar la atención sobre las pequeñas figuras del fondo, reduciendo el contraste de las líneas de dibujo en el primer plano.

AISLAMIENTO

Se puede conseguir otro efecto interesante si se disminuye la saturación de color a cero en algunas partes de la imagen.

DEMO, Nº 1

AIT/PLANET LAR, NOVIEMBRE DE 2003

La cubierta de Becky Cloonan para el primer número de la serie *Demo*, de Brian Wood, presenta una muchedumbre, en la que se consigue centrar la atención en los dos personajes centrales representando el resto de figuras en un gris monocromático.

ALISA'S TALE

NOWGEN, 2008

En la novela gráfica de Al Davison sobre el enanismo, Alisa, el personaje central, aparece representada inicialmente en tonos grises en un mundo de color, para enfatizar el aislamiento que experimenta respecto al resto de la sociedad. A medida que aumenta su confianza, gracias a experiencias positivas, también gana color de forma progresiva.







Dibujo original a lápiz





Capa de transición



Color plano



Detalle *(rendering)*

Pintura digital

Los creadores de cómics modernos y experimentales pueden expresarse mediante todo tipo de medios para crear sus ilustraciones, como pinturas al agua o al óleo, lápices y pasteles de colores, colage, fotografía e incluso escultura. Las técnicas fotográficas de gran calidad y los escáneres modernos pueden conseguir reproducciones excelentes de prácticamente cualquier medio en el que el dibujante decida trabajar.

Hoy en día, los profesionales habilidosos pueden crear, con programas informáticos como Adobe Photoshop y Corel Painter, imitaciones convincentes de técnicas pictóricas tradicionales.

Estos programas ofrecen muchos pinceles digitales distintos, con los que cabe conseguir aproximaciones bastante precisas a los estilos del mundo real. Si se emplean junto con tabletas digitalizadoras sensibles a la presión, pueden crearse pinturas de asombrosa autenticidad.

CONAN THE CIMMERIAN, Nº 0

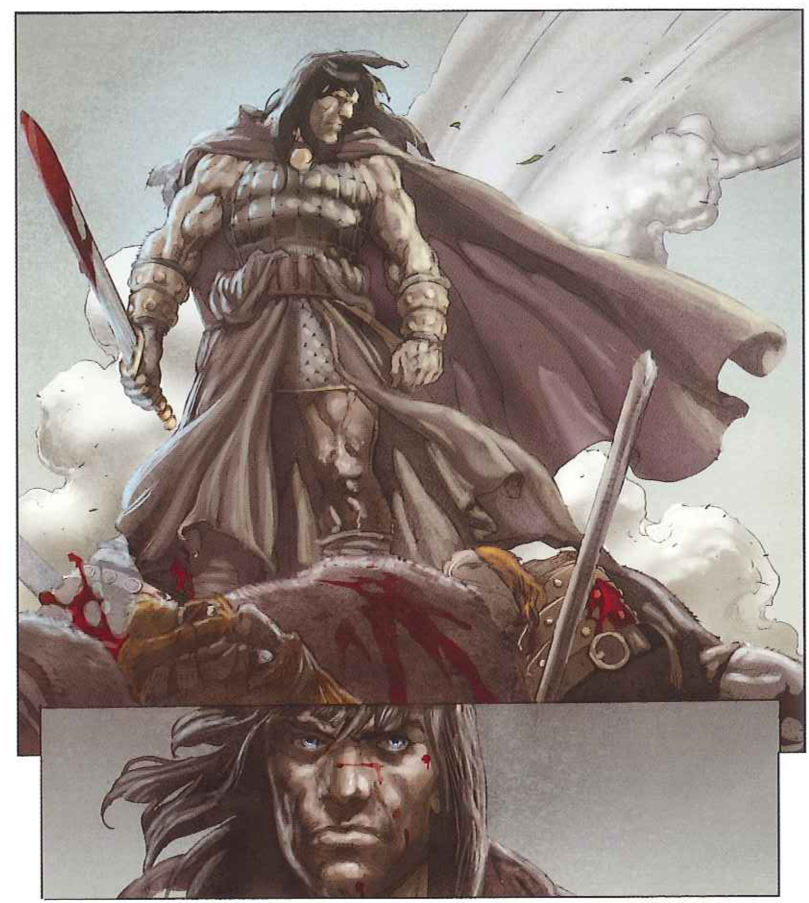
DARK HORSE COMICS, JUNIO DE 2008

Esta reciente adaptación del héroe bárbaro de Robert E. Howard utiliza lo último en técnicas pictóricas digitales. El fotógrafo y colorista José Villarrubia afirma: "Cada proyecto de coloración requiere un enfoque distinto, según el estilo del dibujante, su técnica, el tema de la historia y las directrices editoriales". Los dibujos a lápiz de Tomas Giorello son escaneados y se importan a Photoshop como archivos TIFF en escala de grises, donde Villarrubia ajusta los niveles para aumentar el contraste entre el papel y las marcas a lápiz.

Las herramientas Lápiz, Lazo y Bote de pintura de Photoshop se emplean para crear zonas de color mate en una capa por debajo del dibujo. En una capa aparte, se aplica el detalle con pinceles estándar y hechos a medida.

"Para crear el aspecto pintado de estas páginas, añadí una capa extra encima del resto, que cubriría en parte la línea del dibujo, para que las transiciones entre las zonas del dibujo a color y las negras fueran más suaves. Encima de todo también añadí texturas de acuarelas escaneadas."

La última fase consiste en acoplar los archivos y guardarlos como CMYK y TIFF.



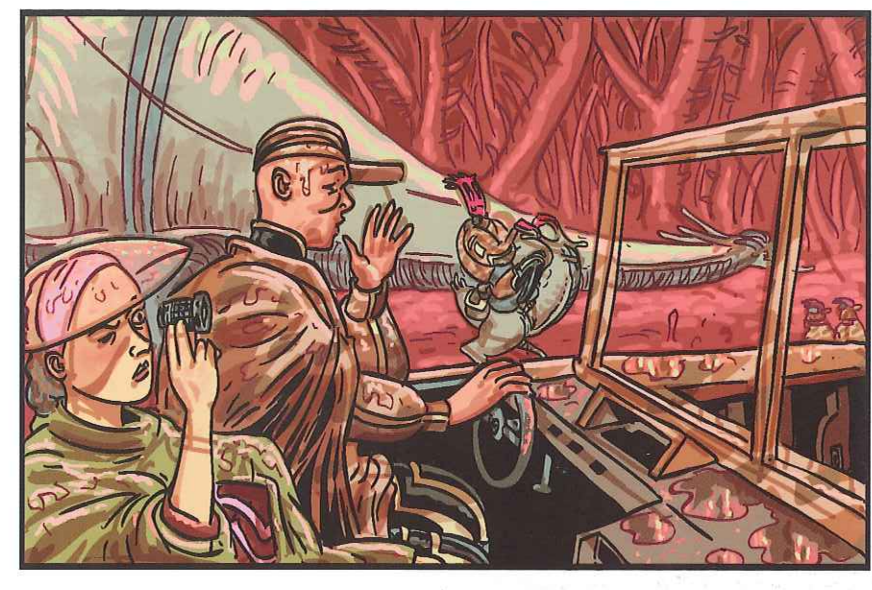


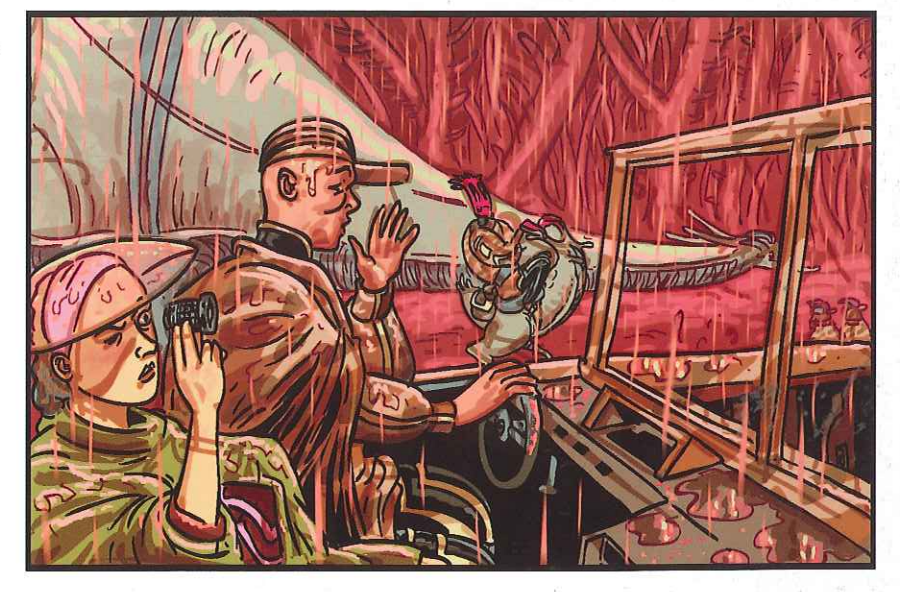
Color final acoplado











THE VORT, 2000 AD, Nº 1594

REBELLION, JUNIO DE 2008

Hace ya muchos años que el dibujante y colorista británico D'Israeli crea sus ilustraciones a color totalmente por ordenador. *The Vort* es su primera colaboración en *2000 AD* con el guionista G. Powell.

Los borradores a "lápiz" de D'Israeli, creados mediante el uso de una tableta y un lápiz Wacom, están "entintados" en Adobe Illustrator. Aquí se puede ver que además de la línea de dibujo negra, se utiliza una tonalidad pardusca para delinear elementos del fondo y otros detalles.

El archivo de Illustrator se exporta a Photoshop, en el que se aplican capas planas de color con las herramientas Lápiz y Pincel.

A continuación, la ilustración se perfila con detalles de color, sombras y modelado para dar sensación de profundidad y forma. D'Israeli explica: "Puesto que utilizo la herramienta Lápiz, todas las áreas de color tienen contornos nítidos. Evito utilizar pinceles suaves tipo aerógrafo para el sombreado, ya que dan un aspecto demasiado insulso al color".

Luego se incorporan los toques de luz en las zonas pertinentes. Finalmente, se añaden capas de lluvia minuciosamente: tres tamaños diferentes de gotas de lluvia, cada uno con un nivel ligeramente distinto de filtro de desenfoque de movimiento de Photoshop, que crea mayor sensación de profundidad.

La fase final consiste en abrir el archivo en Corel Painter y suavizar ligeramente los bordes. "Yo lo hago en la mínima medida posible, porque no quiero estropear la nitidez de la imagen suavizándolo todo demasiado."

Diseñador en primer plano: **Chip Kidd**

En 2003, se le pidió a Chip Kidd, diseñador de libros y autor, que colaborara con Art Spiegelman para crear una biografía sobre una de las estrellas de la Edad de oro del sector. El libro, *Jack Cole and Plastic Man: Forms Stretched to Their Limits*, hizo que los lectores de cómic empezaran a fijarse en Kidd.

"Para mí, el enfoque de diseño estaba claro: ¿y si Plastic Man se hubiera convertido en un libro?". El resultado final incluyó una cubierta hecha de plástico, páginas interiores impresas en tipos de papel distintos, diseños de página alocados, una ausencia total de cuadrícula apreciable y tipo en color que desafiaba las reglas del diseño gráfico.

La adaptación superagrandada de ilustraciones de cómic ya existentes llamó la atención de Frank Miller, que le pidió a Kidd que diseñara las cubiertas tanto para *The Dark Knight Strikes Again* como para la reedición de la fundamental *The Dark Knight Returns*. "Llevaba años intentando que Frank Miller se fijara en mi trabajo."

Miller quedó tan satisfecho con el resultado que reclutó a Kidd para rediseñar los siete volúmenes ya publicados por aquel entonces de *Sin City*.

Kidd ya se había convertido en el diseñador de libros relacionados con el cómic más solicitado, y ya había aplicado su estilo característico en proyectos como la serie *The Golden Age of DC Comics: 365 Days*; *The Complete History* en la que aparecen Batman, Superman y Wonder Woman (Mujer Maravilla), y en *Mythology: The DC Comics Art of Alex Ross*.

Aunque escribió una historia de seis páginas de Batman/Superman para que Alex Ross la ilustrara para la retrospectiva *Mythology*, Kidd no es en sí mismo un creador de cómics. No obstante, se le conoce comúnmente como un apasionado del medio del cómic, y de Batman en particular. Algunas de las piezas de su vasta colección de objetos de interés quedan recogidas en su primer libro, *Batman: Collected*, que Kidd escribió y diseñó.

Desde entonces, Kidd ha escrito a cuatro manos otros libros sobre el defensor de la capa: *Batman Animated* (con Paul Dini) y *Bat-Manga!: The Secret History of Batman in Japan* (con Saul Ferris).

El diseño repleto de gráficos que hizo para las nuevas plantillas de cubierta de los números de Batman de 1999 supuso un cambio radical para los cómics de superhéroes. Las cabeceras estaban basadas en tipografía con elementos que se interrumpían entre sí. Kidd también creó un nuevo símbolo de murciélago basado en la máscara de Batman.

En 2005, DC Comics le encargó la producción de nuevos logotipos para la línea de cómics *All-Star*, que reúne a sus héroes icónicos Batman y Superman.

Kidd ha diseñado, editado y comentado para *Peanuts*, una generosa retrospectiva de la carrera de Charles Schulz, que incluye esbozos de desarrollo y otros materiales excepcionales junto con más de 500 tiras fotografiadas del papel de prensa original.

Después de licenciarse en la Penn State University, empezó a trabajar como diseñador en Knopf, una editorial de Random House. Junto con sus trabajos como *free lance*, ha producido más de 800 diseños de sobrecubiertas, y con ello ha conseguido revolucionar el mundo de los servicios editoriales en los Estados Unidos.

La icónica silueta de un esqueleto de dinosaurio para la cubierta de *Jurassic Park*, la novela de Michael Crichton, tuvo tal éxito que se comercializó de cara a la adaptación cinematográfica.

El proceso de diseño, que Kidd dice que puede durar cualquier período de tiempo entre diez minutos y seis meses, empieza con el manuscrito, que en primer lugar lee y digiere. "En el proceso, puede que en alguna ocasión recurra a fotógrafos o ilustradores, o cualquier cantidad de desechos efímeros que me caiga en las manos en el proceso de resolución del problema. Y al final siempre termina reduciéndose a lo mismo: resolver un problema de forma visual."

Se ha descrito a Kidd como un maestro del diseño editorial contemporáneo, gracias a su estilo característico creado a base de combinar y manipular imágenes y tipos encontrados.

Actualmente, Kidd es director artístico adjunto en Knopf y editor en Pantheon, donde ha supervisado la publicación de su línea de novela gráfica, en la que se encuentran libros de Daniel Clowes, Charles Burns, Kim Deitch, Ben Katchor y, por supuesto, Chris Ware.

Ha escrito dos novelas satíricas superventas, *The Cheese Monkeys* y *The Learners* sobre estudiantes de arte en una universidad pública. Kidd también escribe sobre diseño gráfico y cultura popular para varias publicaciones especializadas y tiene su propio grupo de rock, Artbreak.

EN EL SENTIDO DE LAS AGUJAS DEL RELOJ DESDE ARRIBA A LA IZQUIERDA

Batman Animated (Batman: la serie de animación). Harper Collins, 1998

Jack Cole and Plastic Man: Forms Stretched to Their Limits. Chronicle Books, 2001

Detective Comics, Nº 746. DC Comics, 2000

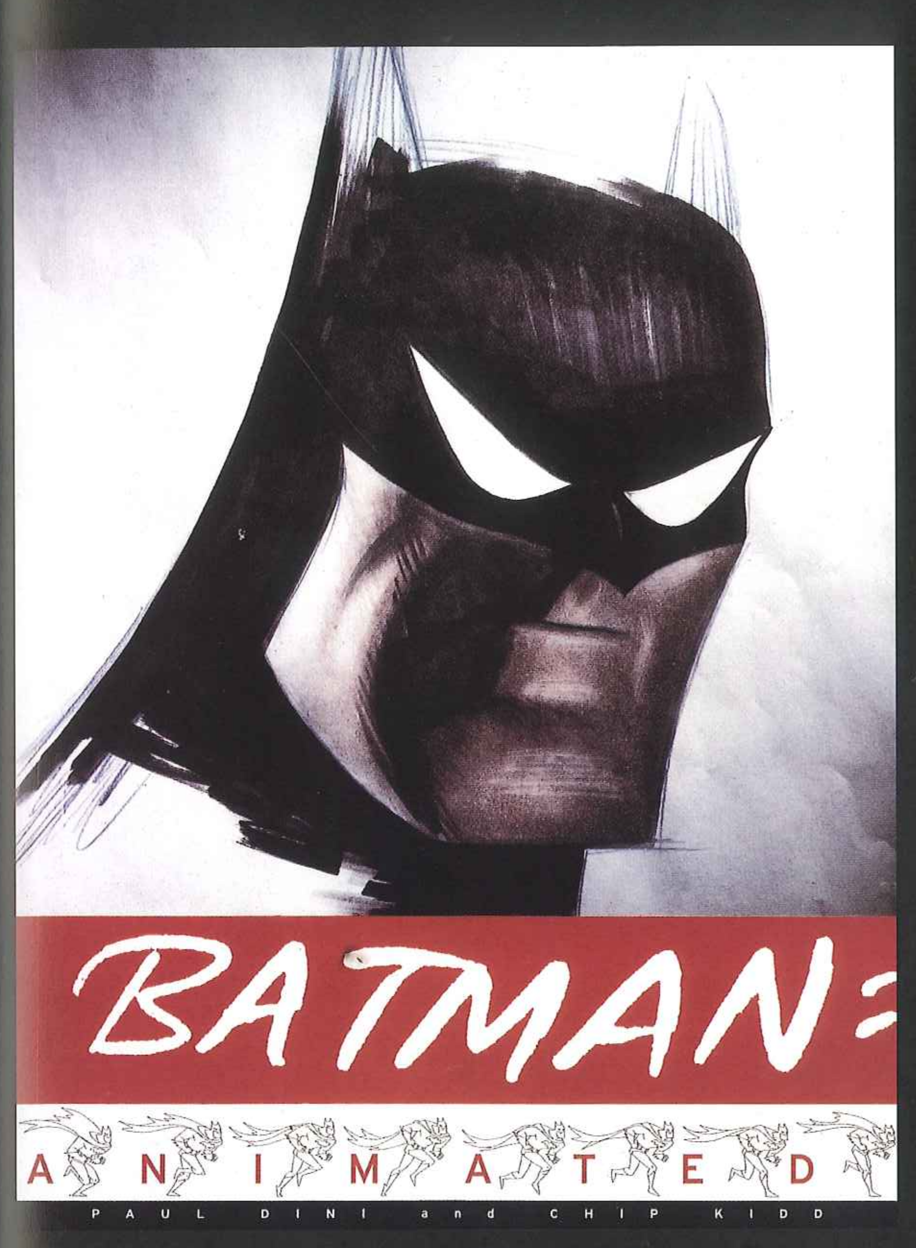
All-Star Batman & Robin, Nº 9. DC Comics, 2008

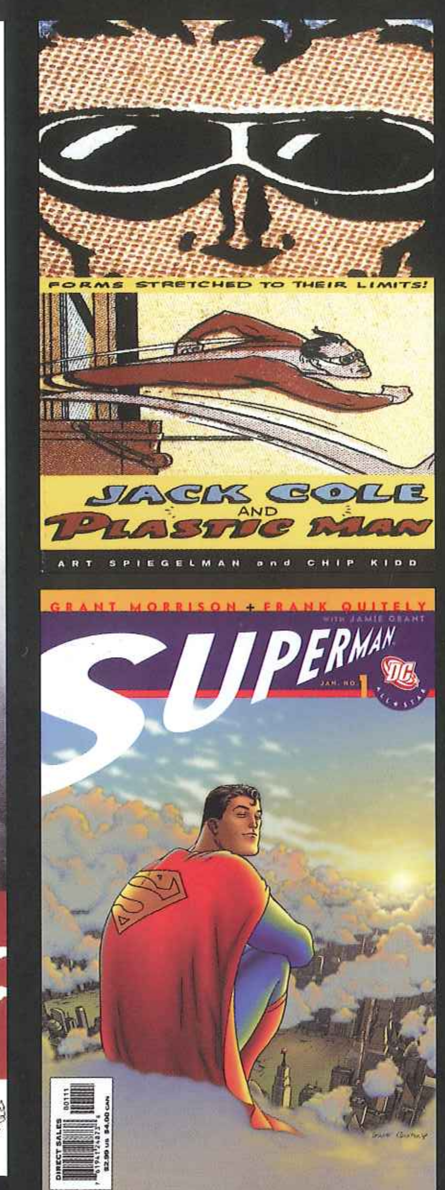
Peanuts: The Art of Charles M. Schulz. Pantheon, 2001

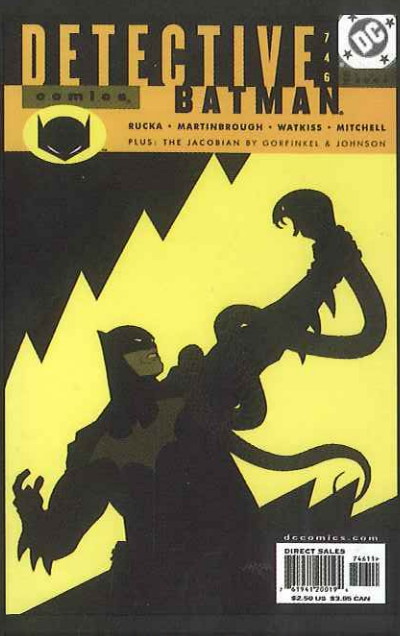
Peanuts: The Art of Charles M. Schulz. Pantheon, 2001

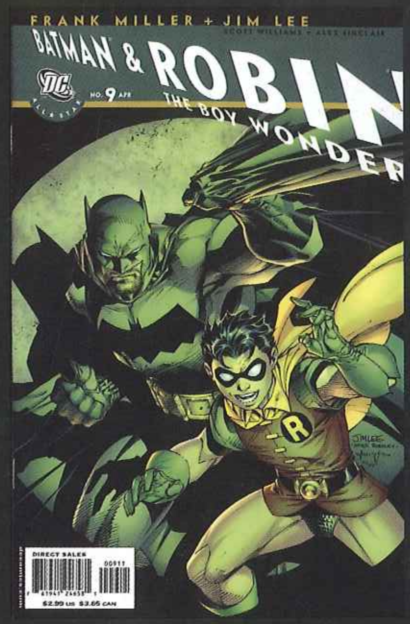
Peanuts: The Art of Charles M. Schulz. Pantheon, 2001

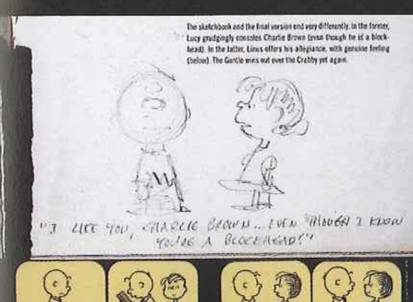
All-Star Superman, Nº 1. DC Comics, 2005


BATMAN:
ANIMATED
PAUL DINI and CHIP KIDD

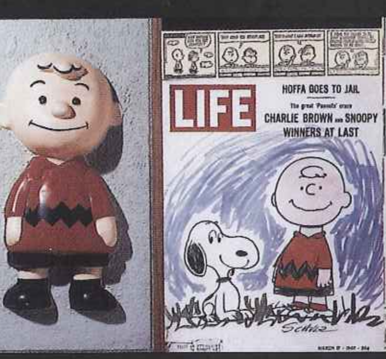

FORMS STRETCHED TO THEIR LIMITS!
JACK COLE AND PLASTIC MAN
ART SPIEGELMAN and CHIP KIDD
GRANT MORRISON + FRANK QUITELY
WITH JAMIE GRANT
SUPERMAN
JAN. NO. 1
DIRECT SALES
$2.99 US $4.00 CAN


DETECTIVE
comics
746
BATMAN
RUCKA • MARTINBROUGH • WATKISS • MITCHELL
PLUS: THE JACOBIAN BY GORFINKEL & JOHNSON
dccomics.com
DIRECT SALES
$2.50 US $3.95 CAN


FRANK MILLER + JIM LEE
SCOTT WILLIAMS + ALEX SINCLAIR
BATMAN & ROBIN
THE BOY WONDER
NO. 9 APR
DIRECT SALES
$2.99 US $3.65 CAN

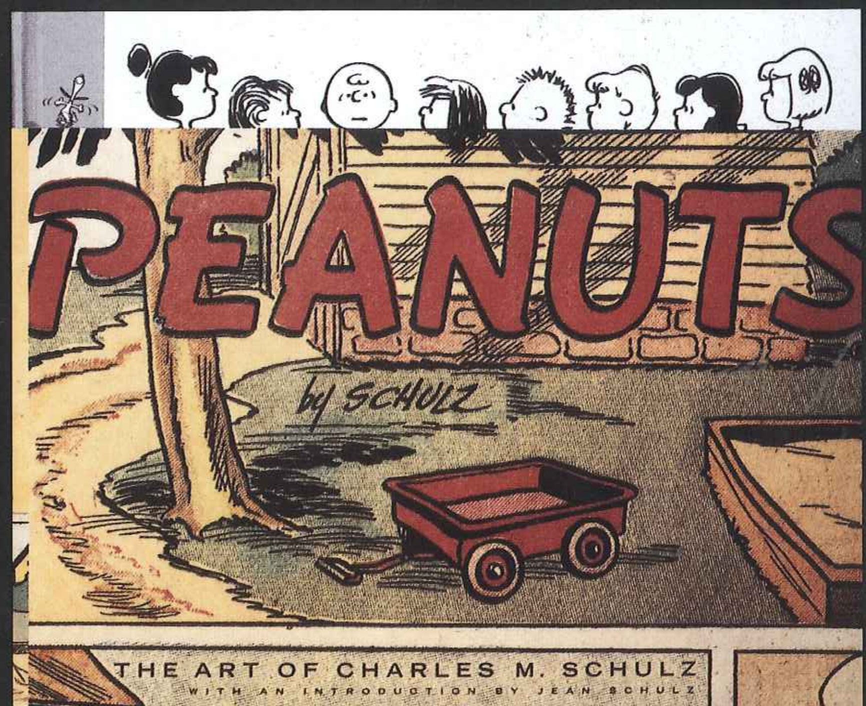

The sketchbook and the final version end very differently. In the former, Lucy grudgingly consoles Charlie Brown (even though he is a blockhead). In the latter, Linus offers his allegiance, with genuine feeling (below). The Gentle wins out over the Crabby yet again.
"I LIKE YOU, CHARLIE BROWN... EVEN THOUGH I KNOW YOU'RE A BLOCKHEAD!"
"That's me!"
"What?"




LIFE
HOFFA GOES TO JAIL
The great 'Peanuts' craze
CHARLIE BROWN AND SNOOPY WINNERS AT LAST


PEANUTS
AAUGH!
I CAN'T STAND IT!
SHE'S GOING TO DRIVE ME CRAZY!
HOW CAN I LIVE WITH A SISTER LIKE THAT?!
I CAN'T STAND IT! I JUST CAN'T STAND IT!
RAUGHHGH!
RIP! RIP!
GOOD GRIEF...
SHE HATH CAUSED ME TO REND MY GARMENT!


I DON'T WANNA LOOK AT THOSE STARS.. I WANNA LOOK AT MY...


PEANUTS
by SCHULZ
THE ART OF CHARLES M. SCHULZ
WITH AN INTRODUCTION BY JEAN SCHULZ

Capítulo 6
Diseño de cubiertas y publicación

Introducción

Gran parte de este libro se ha dedicado al diseño y la mecánica de la forma de arte secuencial del cómic en sí mismo, pero el modo en que se presenta un cómic o novela gráfica también influye enormemente en la percepción que tiene el lector de la obra.

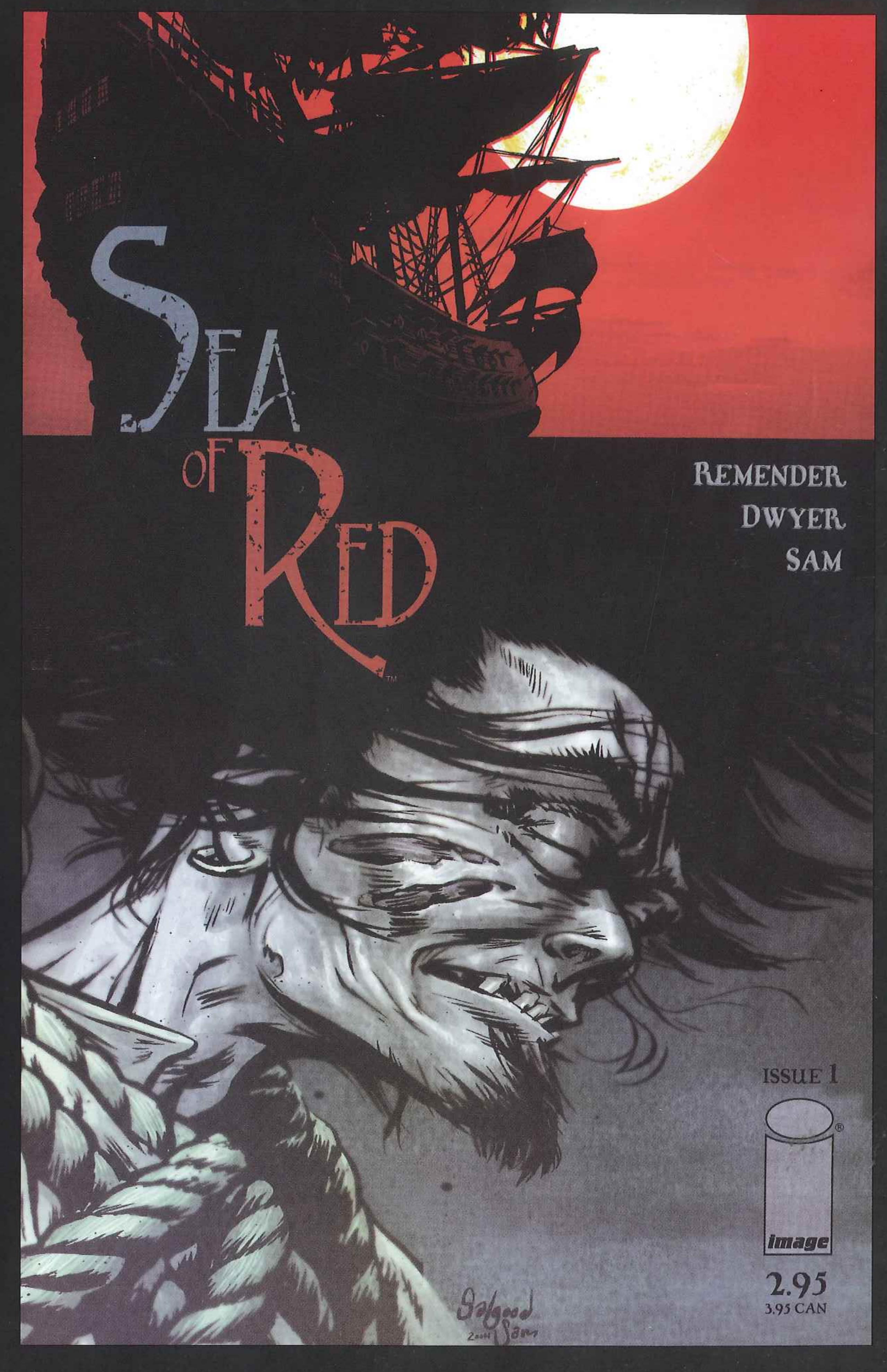
La creciente sofisticación de los programas informáticos de maquetación ha puesto el diseño puntero al alcance tanto de editoriales de cualquier tamaño como de creadores independientes. Un precio más asequible en las tecnologías de impresión y la facilidad de comunicación con imprentas extranjeras ofrecen al diseñador una gran variedad de formatos.

Todos los componentes de una novela gráfica o *comic book*, incluidas las ilustraciones de la cubierta, la cabecera, el logotipo de la editorial, las guardas y el contenido de texto, deben estar sujetos al proceso de diseño, mientras que las consideraciones de formato como el tamaño, el número de páginas y el tipo de papel pueden incidir en la experiencia que la obra ofrecerá al lector.

Hoy más que nunca, el diseño de publicación de los cómics presenta una gran variedad y está influido por las tendencias de diseño gráfico actuales. En la actualidad, la cubierta, el diseño interior y la maquetación de una novela gráfica contemporánea presentan un aspecto más cercano al de una revista o novela establecida que al de un *comic book*.

Las posibilidades actuales del diseño de cómic no tienen precedentes.

SEA OF RED, Nº 1
IMAGE COMICS, 2005
Cubierta "dividida" de Salgood Sam diseñada con un gusto exquisito. El título refleja ingeniosamente los colores de las dos imágenes.

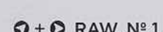

SEA OF RED
REMENDER
DWYER
SAM
ISSUE 1
image
2.95
3.95 CAN

Formatos inusuales

El formato debería apoyar al contenido en todos los casos, y el desarrollo de la forma artística del cómic ha conllevado que, para muchas publicaciones contemporáneas, resulte más adecuado un enfoque de diseño más sofisticado.

En vez de diseñar simplemente con el "tamaño de *comic book*" estándar, ya se empiezan a ver publicaciones rectangulares de todos los tamaños, así como formatos cuadrados y apaisados. Volúmenes de tapa dura con relieve y grabado, sobrecubiertas innovadoras, ediciones en rústica con solapas, laminados brillantes y mates, barnizados directos y troquelados son cada vez más comunes. A menudo se especifica el tipo de papel concreto, y ya no resulta extraño emplear una impresión hecha a medida con el número de colores directos que se desea.

El crecimiento que ha experimentado la novela gráfica original en los últimos años ha promovido la innovación en el diseño, ya que se ha dado la coyuntura para que colecciones históricas de tiras de periódico clásicas encontraran un mercado dispuesto a pagar por valores de producción de gama alta. El formato vertical tradicional es todavía el más común, especialmente para los *comic book* periódicos, en los que la ratio 2:3 sigue siendo la más corriente.

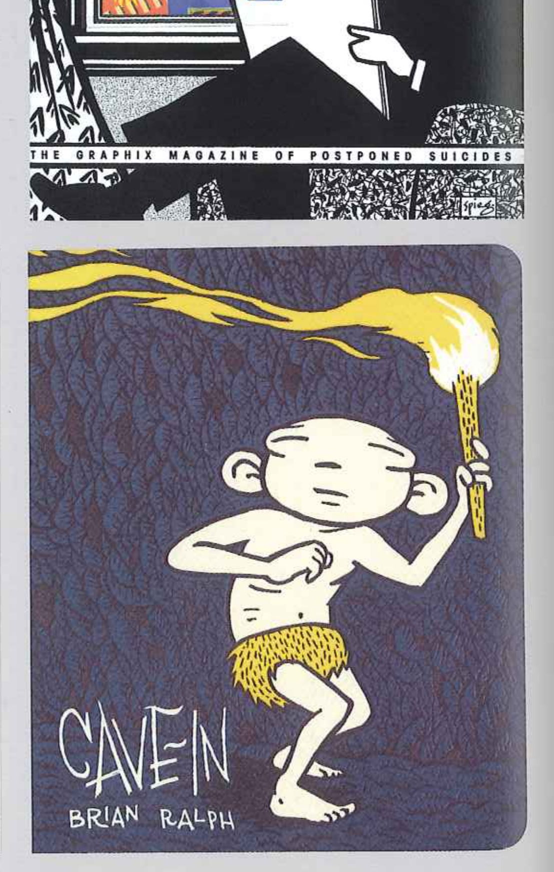


➊ + ➋ RAW, Nº 1

RAW BOOKS, OTOÑO DE 1980 (26,7 X 35,6 CM)

Raw, la innovadora obra de Art Spiegelman y Françoise Mouly, no se parecía a ningún cómic publicado hasta el momento. Su formato tabloide de gran tamaño incorporaba viñetas a color insertadas con pegamento y, en un caso, una de las esquinas de la cubierta estaba literalmente arrancada y pegada en el interior. En el segundo número de *Raw*, se incluyó una inserción de este tipo que consistía en una miniserie, la cual, una vez recopilada, se convirtió en una de las novelas gráficas más importantes y célebres hasta la fecha: el *Maus* de Spiegelman.





➋ WHITECHAPEL FREAK

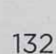
BLACK BOAR PRESS, 2001 (30,5 X 39,4 CM)

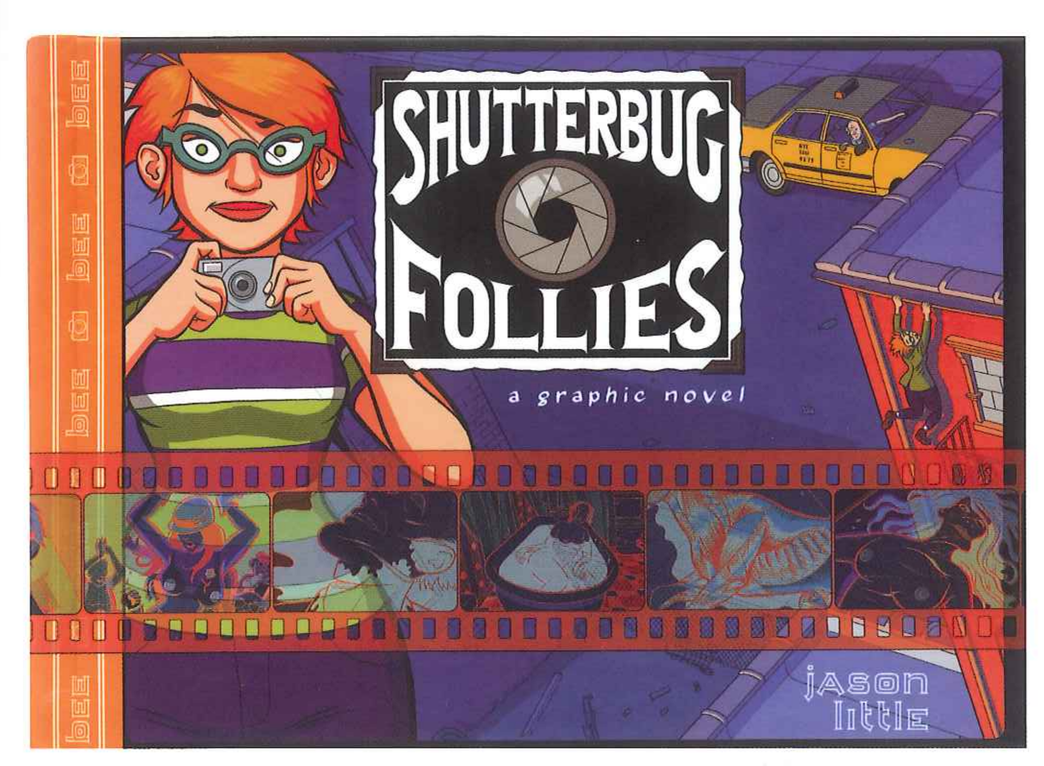
La versión de Dave Hitchcock de la historia de Jack el Destripador, delicadamente detallada, se autopublicó en un formato de tabloide auténtico, que encajaba a la perfección con el período victoriano en el que se sitúa el relato.

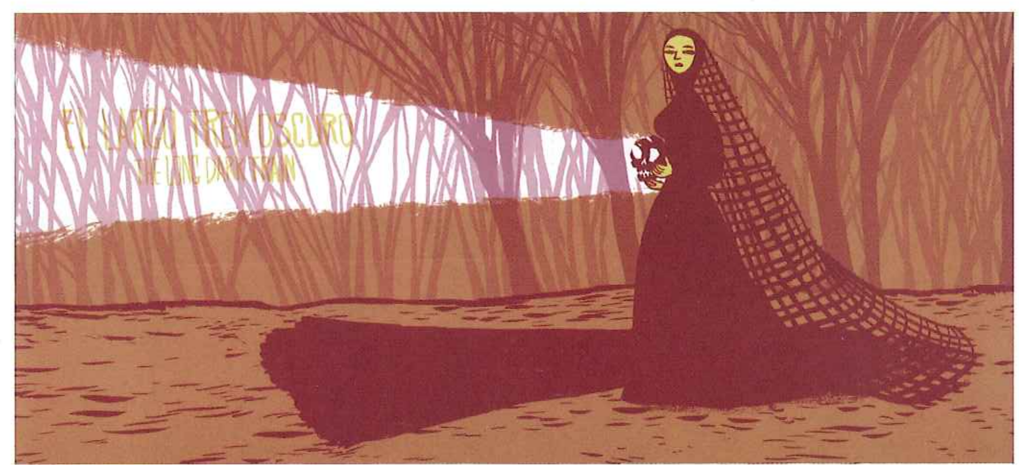
➋➋ CAVE-IN

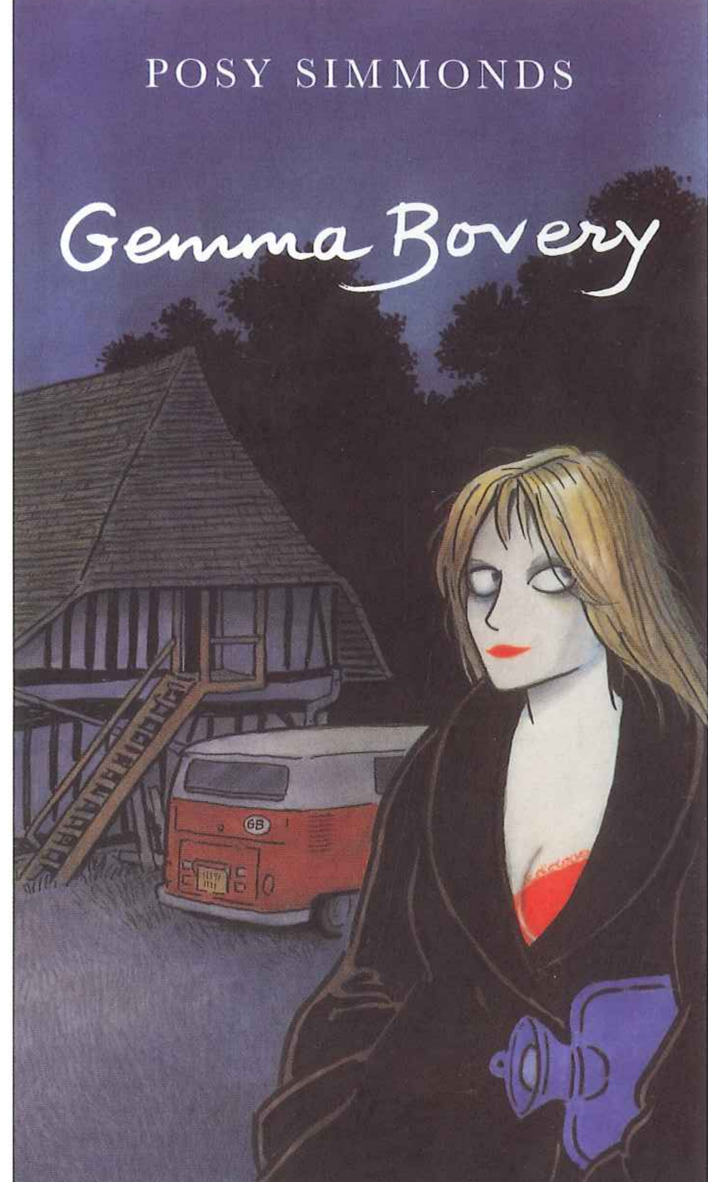
HIGHWATER BOOKS, 1999 (12,5 X 15,2 CM)

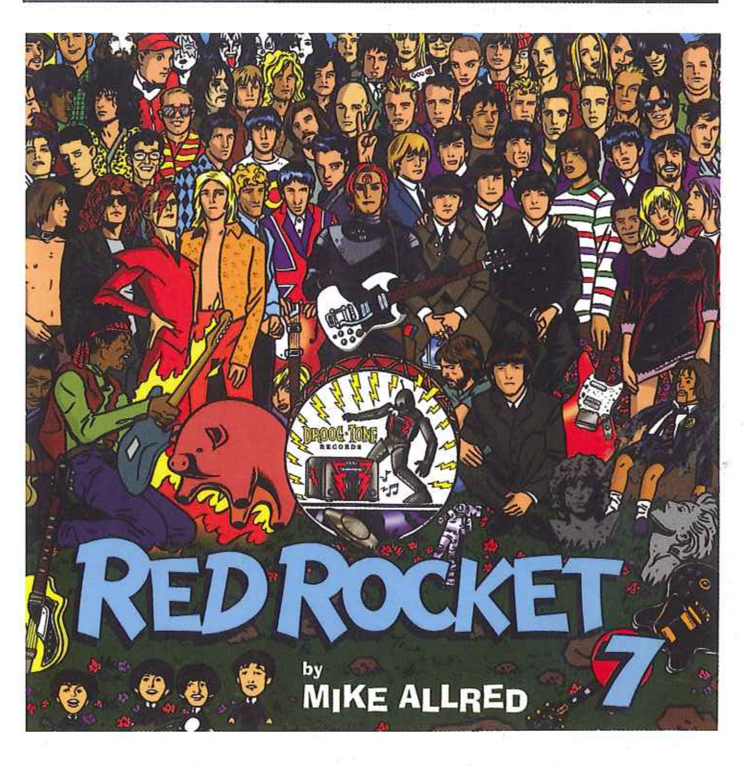
El relato mudo de Brian Ralph sobre un niño cavernícola se publicó en un formato pequeño y compacto con esquinas redondeadas. La línea de dibujo de Ralph, gruesa y expresiva, se imprime en tinta marrón y una variedad de colores en papel de color crema y gran gramaje, mientras que la cubierta es de cartulina con relieve, lo que convierte el conjunto en una experiencia táctil y visual.











SHUTTERBUG FOLLIES

DOUBLEDAY, 2002 (23,5 X 16,5 CM)

Cuando los editores de libros para todos los públicos empezaron a meter la punta del pie en las aguas de la publicación de novelas gráficas, los valores de producción de calidad se convirtieron en la norma. La primera obra importante de Jason Little se publicó en un formato de tapa dura apaisado a todo color.

EL LARGO TREN OSCURO

LA LUZ COMICS, 2005 (23,5 X 10,8 CM)

Sam Hiti decidió crear esta original novela gráfica, en formato apaisado, impresa íntegramente en sombras de marrón. En la cubierta añadió amarillo para crear un tono rojizo.

GEMMA BOVERY

JONATHAN CAPE, 1999 (16,5 X 28,6 CM)

Publicada originalmente en el periódico británico *The Guardian*, la hazaña narrativa de los cómics de Posy Simmonds se ha recopilado en un formato inusualmente alto. Se trata de un claro caso en el que el contenido dicta el diseño para la recopilación de la novela gráfica.

La forma era de tres columnas de ancho por el alto del suplemento *G2 Guardian*. Simmonds ha dicho: "En realidad acepté el formato sin darme demasiada cuenta de que era muy vertical".

RED ROCKET 7, Nº 6

DARK HORSE COMICS, 1998 (25,4 X 25,4 CM)

El relato típicamente extravagante de Mike Allred sobre una estrella de rock alienígena se serió en un fastuoso formato cuadrado, que sugería el tamaño y la forma de un disco de vinilo.

Cubiertas de cómic

Es una perogrullada, pero es verdad: no se puede juzgar un libro por su cubierta. Por desgracia, eso es lo que la mayoría de la gente hace, y dada la ingente cantidad de novelas gráficas y cómics nuevos que se publican, no se la puede culpar por hacerlo.

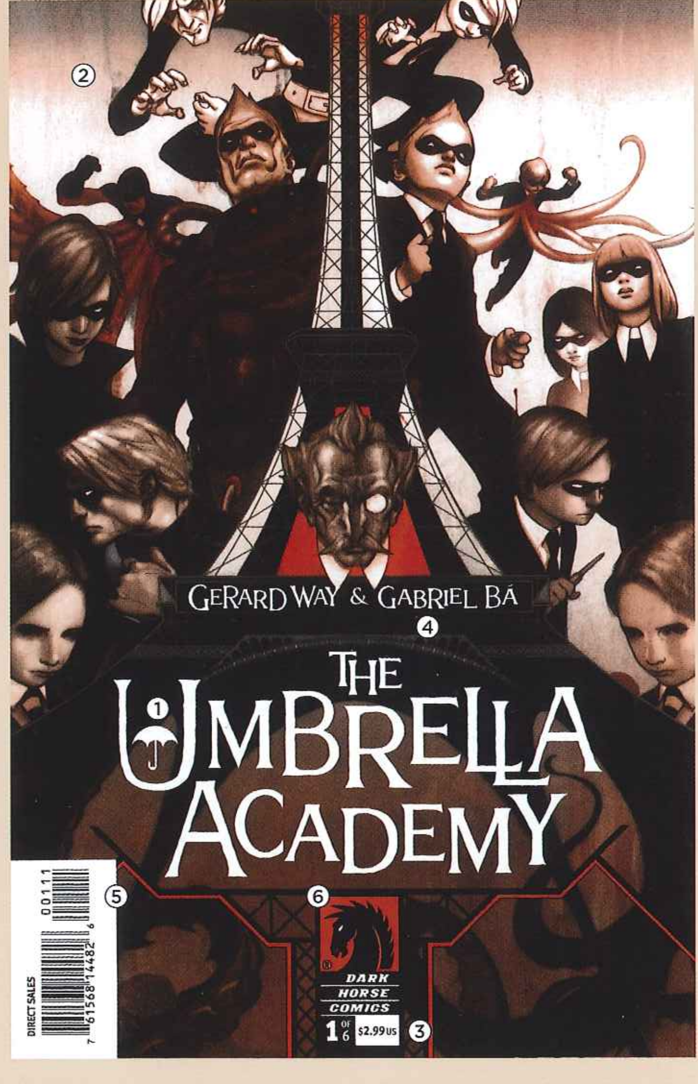
Por tanto, un diseño de cubierta debe reflejar el contenido del libro y ha de ser diseñado con el objetivo de atraer la atención del público. Obviamente, un tema para adultos debería lucir una ilustración de cubierta más sofisticada, y ello debe quedar reflejado en la elección del tipo y el diseño general.

Si se crea un diseño de cubierta original, en especial en colecciones de cómic el lector será capaz de encontrar sus títulos favoritos con más facilidad. Pero el diseño también debe intrigar y atraer a los curiosos casuales. Debe tenerse siempre en cuenta que el objetivo primordial de la cubierta es vender el libro, por burdo que suene decirlo.

Por lo tanto, es importante que una cubierta tenga un diseño potente y claro que pueda "leerse" en la distancia. La imagen debe ser llamativa e inconfundible, y destacar en medio de un mar de docenas de libros que compiten por el dinero del comprador.

Es esencial que el diseñador esté al corriente de las tendencias de moda. Ciertos gráficos enérgicos e icónicos tienen más posibilidades de destacar si están rodeados por cubiertas más ilustrativas. Pero si algo está claro es que no existe una única fórmula que garantice el éxito de una cubierta.

Es también importante que la ilustración de la cubierta, el logotipo, el título y otros elementos necesarios funcionen conjuntamente como una unidad de diseño.



ANATOMÍA DE UNA CUBIERTA

◐ THE UMBRELLA ACADEMY, Nº 1
DARK HORSE COMICS, OCTUBRE DE 2007

① **Logotipo del título.** En este caso, un paraguas en miniatura diseñado con gusto.

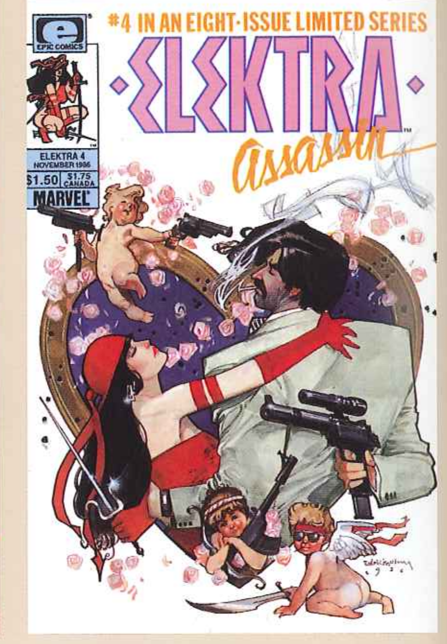
② **Imagen de la cubierta.** Típica y bella imagen de cubierta fruto del desbordante talento de James Jean. Presenta una combinación de colores apagada y monocromática y un diseño simétrico, que incorpora ingeniosamente los numerosos personajes y a la vez consigue mantener una sólida imagen visual.

③ **Información sobre el precio y el número de la entrega.**

④ **Texto de la cubierta.** El logotipo de la cubierta se ha convertido en una fuente para presentar los nombres del guionista y el dibujante.

⑤ **Código de barras.** Un elemento desafortunado pero necesario en el diseño de la cubierta.

⑥ **Logotipo de la editorial.** En este caso, el logotipo de Dark Horse, rediseñado en fechas recientes.



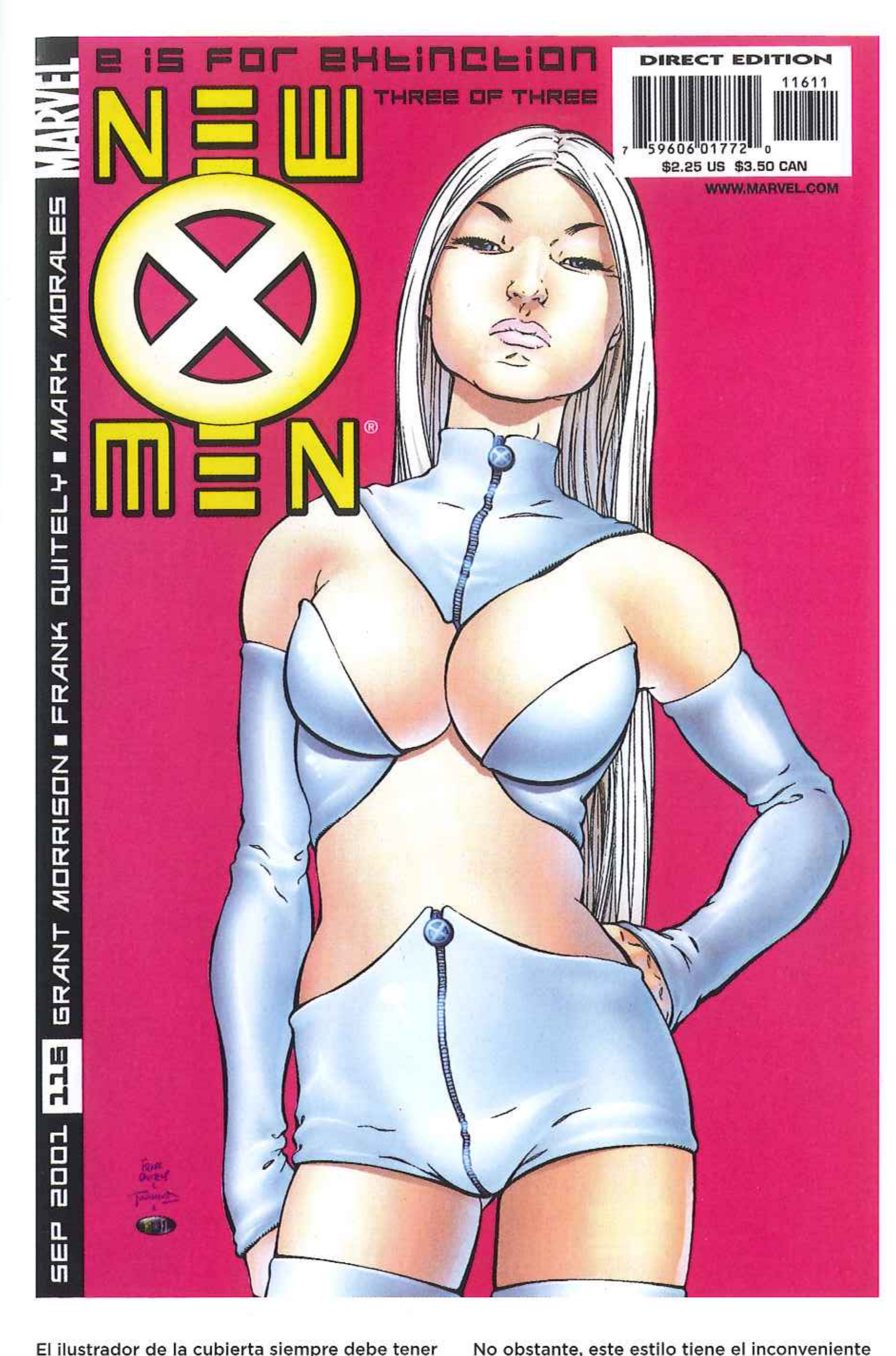
◐ ELEKTRA ASSASSIN, Nº 4
EPIC COMICS, NOVIEMBRE DE 1986

Un ejemplo de exquisita factura de la ilustración de cubierta de Bill Sienkiewicz para un número de *Elektra Assassin*. El fondo blanco y la forma de corazón causan un potente impacto gráfico, pese a que el dibujo de Sienkiewicz es muy detallado. Puesto que la imagen también comunica las intenciones secretas de cada uno de los personajes, la cubierta no es tan sólo hermosa, sino divertida a la vez.

ILUSTRACIONES DE CUBIERTA

Las ilustraciones que se creen para la cubierta de un libro pueden basarse en conceptos de lo más diverso: un momento clave, un montaje de elementos de la historia, un retrato del protagonista principal o una imagen que resuma el tema y la ambientación del libro.

El dibujante debe esforzarse por reducir la historia a su esencia más pura, condensando el contenido del cómic en una única ilustración. A diferencia del cómic en sí mismo, la cubierta no es un arte secuencial, es una obra simple que debe transmitir el mensaje apropiado al comprador potencial.





El ilustrador de la cubierta siempre debe tener en cuenta que hay que reservar espacio para el logotipo del título, el logotipo de la editorial, el código de barras, texto decorativo o cartelas y cualquier otro elemento necesario. Si se descuida este aspecto, puede que ciertas partes importantes de la imagen queden ocultas o conlleven una composición mal equilibrada.

Las cubiertas basadas en gran medida en el diseño pueden incluir imágenes ampliadas del contenido del libro, utilizar material fotográfico e incorporar la tipografía como elemento central.

ESTILO RETRATO

Las imágenes icónicas de tipo póster del protagonista principal son habituales y pueden ser extremadamente efectivas. En el caso de los libros de superhéroes suele emplearse una pose genérica de un personaje central. Las mejores pueden reutilizarse para colecciones reeditadas en formato libro *(trade paperback)*, así como para evitar dramas de plazos de entrega si la cubierta no encaja con el interior.

No obstante, este estilo tiene el inconveniente de que, si las imágenes no están relacionadas con el contenido del libro de algún modo, el enfoque puede crear una serie de cubiertas genéricas, e intercambiables, difíciles de distinguir entre sí.

NEW X-MEN, Nº 116

MARVEL COMICS, NOVIEMBRE DE 2001

NEW X-MEN, Nº 118

MARVEL COMICS, SEPTIEMBRE DE 2001

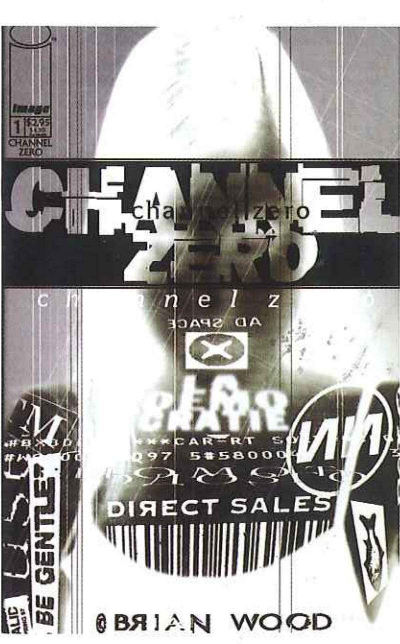
Dos ejemplos de una serie de cubiertas sensacionales de Frank Quitely para *New X-Men*, que presentaban retratos de personajes estáticos y poco dramáticos. En manos de otro dibujante, este enfoque podría haberse convertido fácilmente en genérico, pero el estilo inconfundible de Quitely, combinado con un buen diseño de cubierta y colores fuertes, hizo que estas cubiertas tuvieran un aspecto realmente pop.

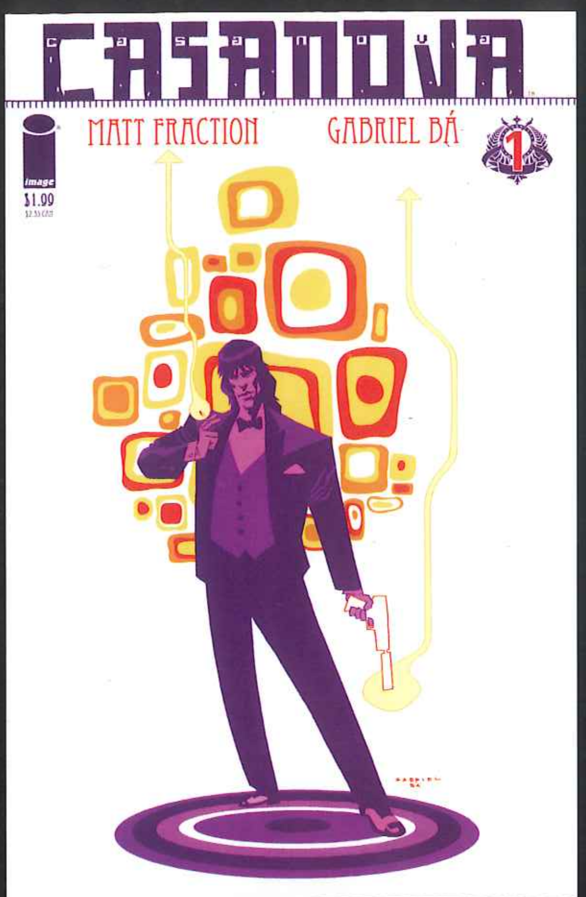
El logotipo del título, original e inusual, y el texto vertical supusieron un cambio real en los cómics para el gran público y son ejemplos fantásticos de un diseño moderno de cubierta de cómics.

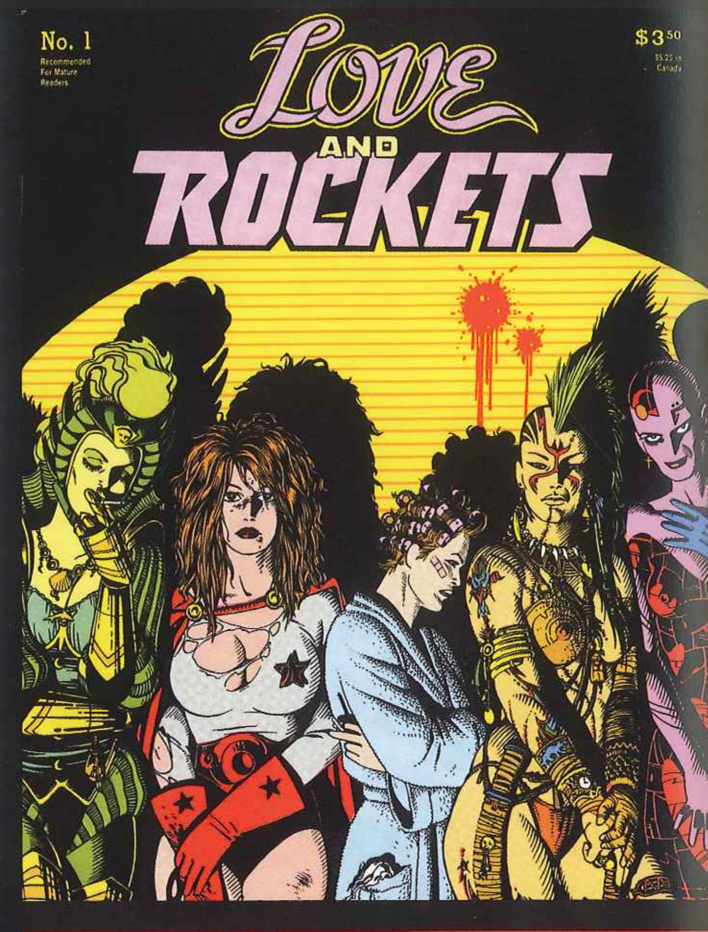
CHANNEL ZERO, Nº 1

IMAGE COMICS, NOVIEMBRE DE 1998

Brian Wood es un guionista, dibujante y diseñador de cubiertas que disfruta haciendo un gran uso de elementos fotográficos y textuales en sus cubiertas. Esta imagen de claroscuro con gran contraste, combinada con una gama de colores neutra, y el moderno logotipo dan como resultado una cubierta de cómic puntera.







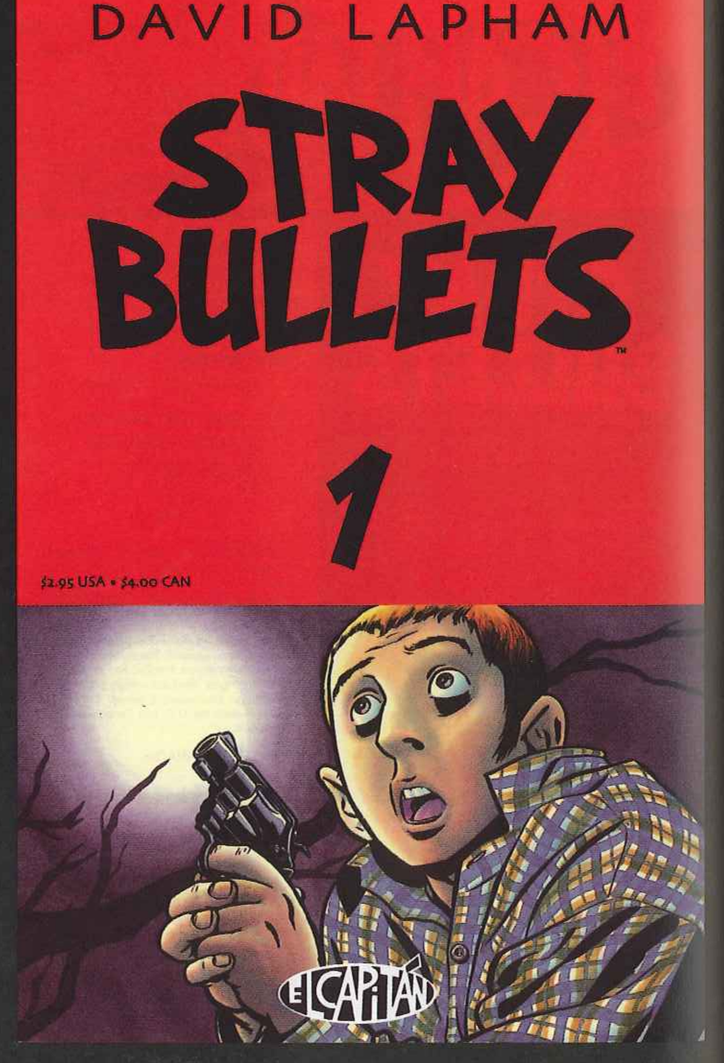
CASANOVA, Nº 1
IMAGE COMICS, JUNIO DE 2006

El diseño de cubierta desenfadado, estilo "acelerados años sesenta", de Gabriel Bá se amolda perfectamente a las andróginas aventuras de ciencia-espionaje del héroe del cómic. Muchos espacios en blanco, *color holds* y una hábil combinación de dos colores análogos junto con una pose inmejorable del personaje y un estilo tipográfico elegante, todo ello combinado ofrece una cubierta verdaderamente inconfundible y vistosa.

LOVE & ROCKETS, Nº 1
FANTAGRAPHICS BOOKS, OTOÑO DE 1982

La cubierta de Jaime Hernández para el primer número de Fantagraphics de este título de cómic artístico de larga vida se ha convertido en un clásico célebre. La intensa sombra negra en la parte superior de la cubierta y por detrás de las figuras hace que la imagen sea prácticamente tridimensional. El trabajo de las figuras de Hernández y su sentido de la composición, incluso en esta fase tan temprana de su carrera, hacen que esta cubierta cobre vida.





NICK FURY, AGENT OF S.H.I.E.L.D., Nº 1
MARVEL COMICS, JUNIO DE 1968

Una cubierta de arte pop clásica de Jim Steranko, innovador del diseño de *comic books*. Los personajes centrales del cómic se encuentran entre cubos gigantes decorados con dibujos y emblemas, creando así una imagen que resume el ambiente y contenido del libro.

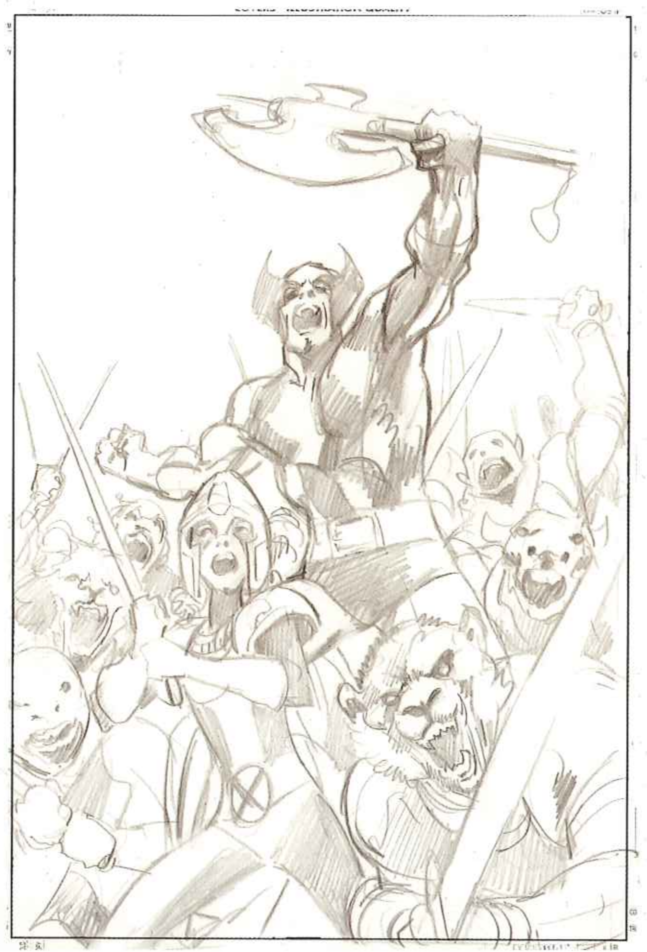
DISEÑO DE CUBIERTA DIVIDIDO

STRAY BULLETS (BALAS PERDIDAS), Nº 1
EL CAPITÁN BOOKS, MARZO DE 1995

El primer número de la serie de crimen violento autopublicada de David Lapham, de éxito arrollador, lucía una distribución sofisticada que luego se utilizó en las portadas de todos los números publicados hasta la fecha.

Como reacción al típico diseño de cubierta de cómic, Lapham utiliza tan solo dos quintos del espacio disponible para su imagen, y destina la sección superior al logotipo del título y el texto de cubierta con un fondo de color puro. Recientemente, títulos como *Fell* y *Civil War* de Marvel recuerdan este tipo de distribución.





CREACIÓN DE CUBIERTAS DE CÓMIC

MÉTODO TRADICIONAL

WOLVERINE: FIRST CLASS, Nº 4

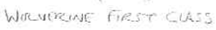
MARVEL COMICS, JUNIO DE 2008

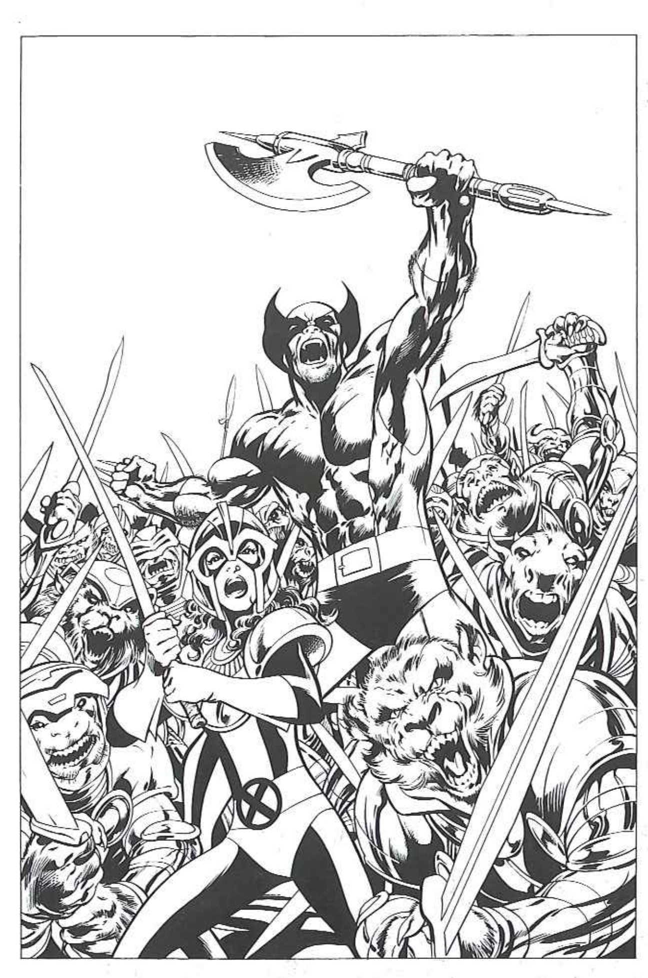
Suele suceder que la editorial le pida al dibujante de la cubierta un par de esbozos distintos, que pueden recibir el nombre de dibujos preliminares *(prelims)*.

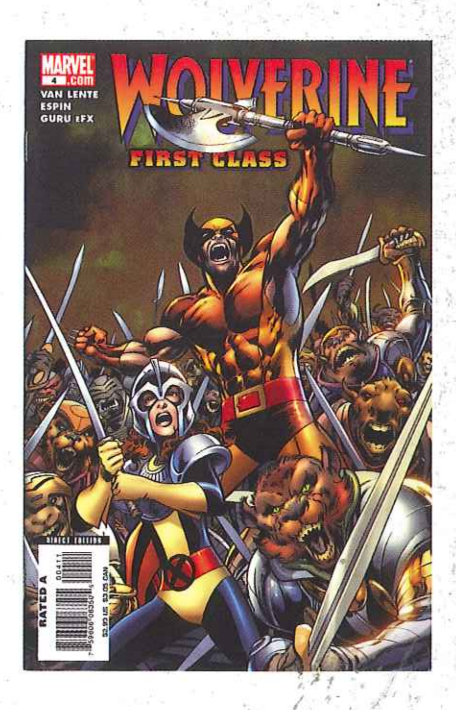
Para la publicación de un *spin-off* de Wolverine (Lobezno), se le dio a Alan Davis una breve descripción de la imagen que quería el editor: "Wolverine y Shadowcat guían a los Caballeros de Wundagore a la batalla". Primero se elaboran los borradores al tamaño de impresión y luego se envían al editor para que elija una imagen o bien pida más borradores.

Una vez se ha elegido la imagen, se perfila el dibujo a lápiz. En este caso, Mark Farmer fue el encargado de entintar la cubierta y Paul Mounts aplicó el color antes de pasarla al departamento de diseño para que le añadieran el logotipo del título y los elementos de cubierta.









CREACIÓN DE CUBIERTAS DIGITAL

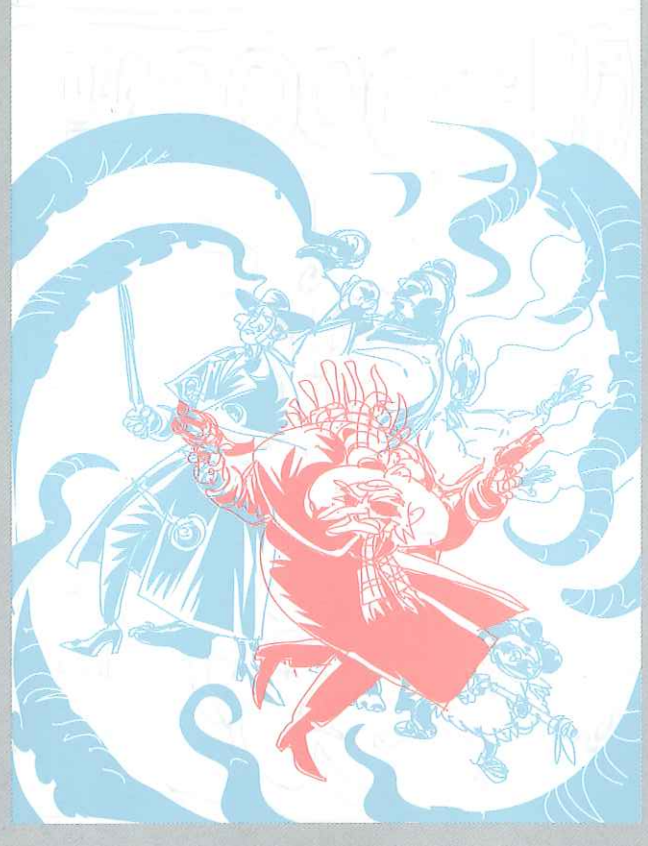
2000 AD, Nº 1575

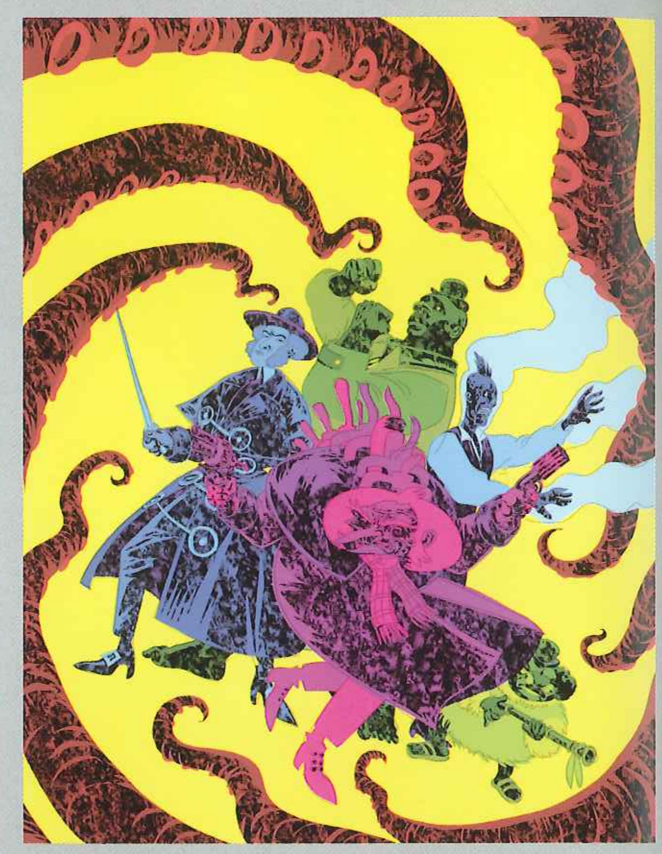
REBELLION, FEBRERO DE 2008

▶ Aunque la ilustración final será monocromática, D'Israeli utiliza una método inusual de codificación en color para diseñar la distribución de la cubierta.

Los tentáculos del monstruo misterioso actúan como un hábil dispositivo de encuadre, serpenteando alrededor de los personajes de la serie *Stickleback* de *2000 AD*. Incluso en esta fase tan temprana, los borradores de la distribución ya incorporan el logotipo de la cubierta.

▶▶ Tras pulir el dibujo en Illustrator, D'Israeli añade bloques nítidos de color mate para cubrir rápidamente todas las zonas de la imagen y añadir a continuación textura o sombreado. El paso siguiente consiste en añadir texturas y tonos grises en Photoshop.



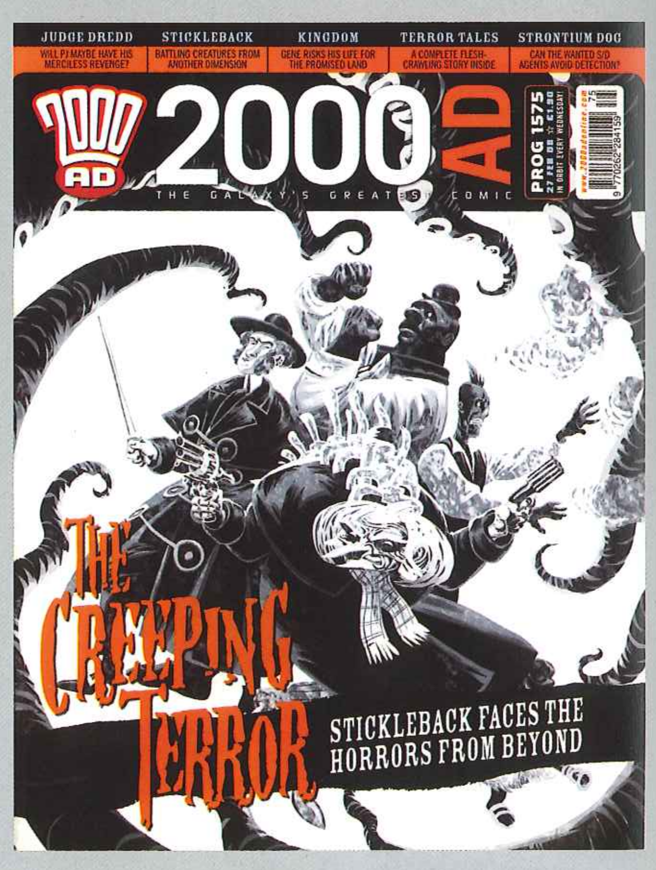


▶ Una vez importada la imagen a Corel Painter, ajusta los negros y el sombreado antes de retirar el recubrimiento en color.

▶▶ Finalmente, la ilustración de cubierta de D'Israeli pasa al departamento de producción en Rebellion. Se añade el logotipo de *2000 AD* y el resto de elementos necesarios en la cubierta, así como una franja negra que contiene texto decorativo y una fuente suficientemente escalofriante para el título.

Se aplica un sombreado azul mate a la ilustración, mientras que para gran parte del tipo de la cubierta se utiliza una sombra complementaria de color naranja brillante. Los tentáculos descendientes están hábilmente colocados entre el tipo de la cubierta y el fondo negro, y mantienen la composición de la cubierta sin cubrir el logotipo.





CUBIERTAS PARA NOVELAS GRÁFICAS

Las novelas gráficas y *trade paperbacks* (recopilación en formato de libro de historietas publicadas previamente y a menudo seriadas) suelen diseñarse específicamente para el mercado de las librerías y difieren de la distribución estándar de la cubierta de un *comic book* periódico de tipo revista.

Normalmente, hay que incluir menos elementos, pues la contraportada alojará información sobre la editorial y el precio, los códigos de barras y las recomendaciones.

Los logotipos típicos de *comic book* suelen cambiarse por una fuente tipográfica más tradicional para el título.

◐ EXIT WOUNDS

DRAWN & QUARTERLY, 2007

El excelente diseño de cubierta de esta historia de misterio y romance en Tel Aviv, de Rutu Modan, presenta un aspecto sofisticado y contemporáneo, pero a su vez transmite la idea de que se trata de un *comic book* mediante la inclusión de viñetas insertadas a lo largo de la parte inferior.

◐◐ HICKSVILLE

DRAWN & QUARTERLY, 1998

La imagen deprimente de una señal de tráfico equilibrada con el pequeño fragmento de un mapa capta perfectamente el ambiente de la desgarradora historia de Dylan Horrocks sobre una comunidad que vive para los cómics. El sofisticado diseño de la cubierta es obra del editor original, Michel Vrana, de Black Eye Productions.

◐ CHANNEL ZERO

AIT/PLANETLAR, 2000

Esta sensacional imagen gráfica es característica del trabajo de cubierta de Brian Wood, que presenta una gran carga de diseño. La imagen directa del perfil de un arma queda transformada gracias a un tratamiento negativo de gran contraste y a la inclusión de un tipo simple y en negrita, que crean una cubierta increíblemente efectiva.

◐◐ THAT SALTY AIR

TOP SHELF PRODUCTIONS, 2007

La fábula agridulce de Tim Sievert sobre las relaciones y el cambio queda perfectamente ilustrada en este diseño de cubierta fresco y sobrio.

◐◐◐ BOX OFFICE POISON

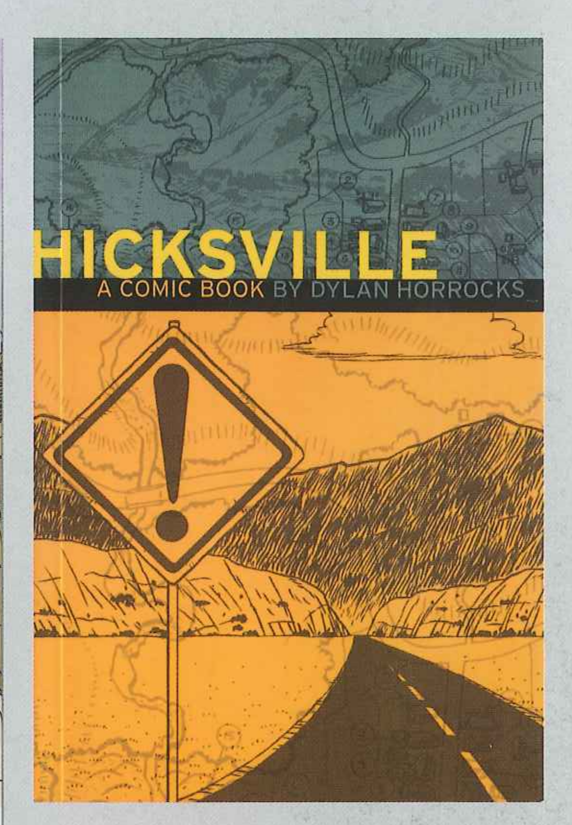
TOP SHELF PRODUCTIONS, 2001

El diseño de cubierta para la enorme colección de 600 páginas de la serie de larga vida de Alex Robinson optó por renunciar a todo elemento ilustrativo, opción nada habitual. El diseñador Brett Warnock dijo que las formas y colores abstractos, que recuerdan un póster cinematográfico de la década de 1950, "representan la amplia gama de personajes que aparecen en la historia".

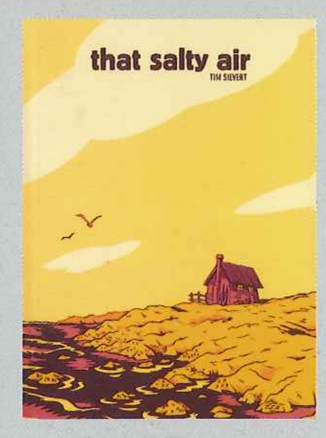


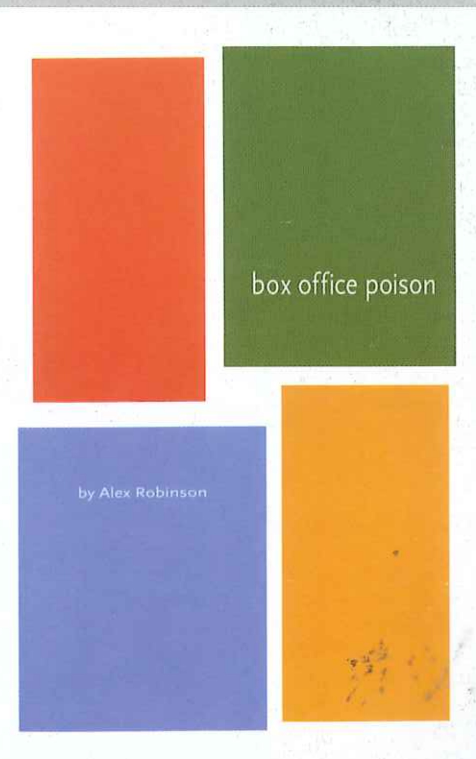












CUBIERTAS ENVOLVENTES Y DESPLEGABLES

Tradicionalmente, las contraportadas han sido un excelente espacio publicitario para los *comic books* periódicos, pero con el crecimiento de la distribución en exclusiva (una red global de tiendas de cómic que venden directamente a los amantes del cómic), en la década de 1970, perdió importancia. Las ilustraciones de cubierta que ocupaban también la contraportada, destinadas a números especiales de aniversario o a libros que no se distribuían en quioscos, se popularizaron cada vez más.

Para el dibujante de la cubierta, es importante que la portada sea una imagen atractiva por sí sola, además de ser parte de una composición mayor. Debe prestarse especial atención a la colocación de la cabecera y los elementos de la cubierta, así como a cualquier inclusión adicional necesaria en la contraportada.

Ⓐ X-MEN, Nº 200

MARVEL COMICS, AGOSTO DE 2007

Una alternativa a la cubierta envolvente puede ser un desplegable. En este caso, para celebrar el número 200 de *X-Men*, se creó una cubierta desplegable doble con una ilustración de cuatro páginas. La portada está diseñada para que funcione como composición independiente, pero a su vez también forma parte de la ambiciosa composición a cuatro páginas.

Ⓑ FANTASTIC FOUR/IRON MAN: BIG IN JAPAN

MARVEL COMICS, DICIEMBRE DE 2005

La composición psicodélica en clave cómica de Seth Fisher traza con elegancia una espiral ascendente desde el centro de la portada hasta la contraportada. La mitad de la portada contiene los cinco personajes principales en peligro, mientras que la multitud de monstruos llenos de color y de diseño se arremolinan para atacar desde la contraportada.





CRIMINAL, Nº 4

MARVEL COMICS/ICON, JULIO DE 2008

El elegante diseño envolvente de Sean Phillips se adecúa más a la cubierta de un libro, ya que deja mucho espacio muerto en la contraportada para añadir texto promocional. Las figuras se limitan a la parte anterior de la cubierta, mientras que el fondo continúa en el reverso.

El logotipo y el texto decorativo en blanco se han superpuesto de forma interesante a la ilustración y, junto con las zonas blancas en las partes superior e inferior, crean un diseño muy gráfico y de aspecto vigoroso.

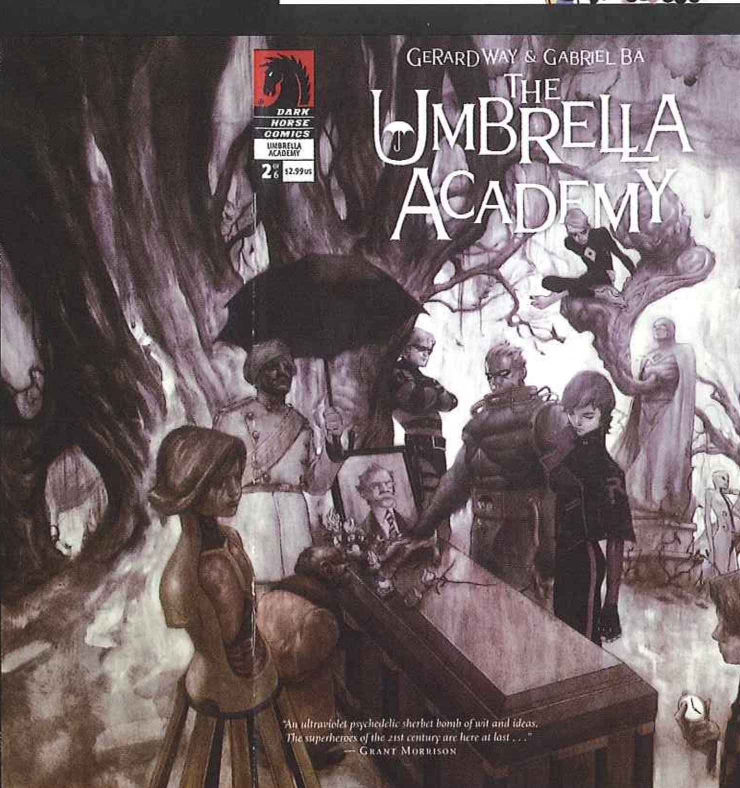
◀ El borrador de la cubierta de Phillips le permite resolver los aspectos de composición y combinación de colores antes de empezar la ilustración propiamente dicha.

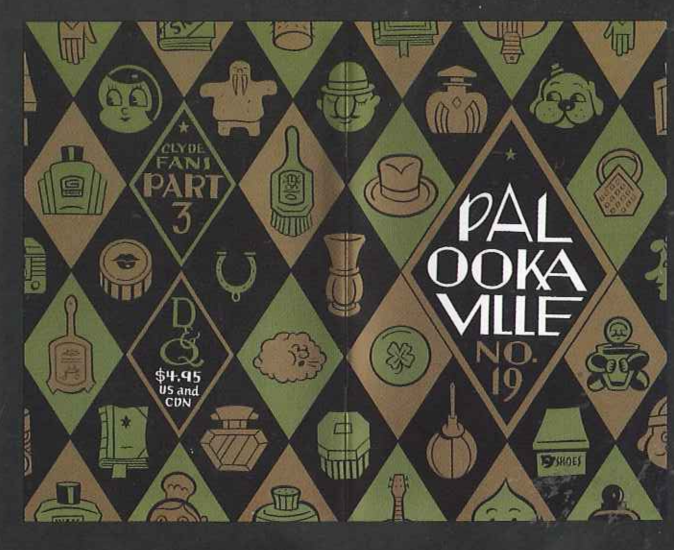
▼ **THE UMBRELLA ACADEMY, Nº 2**

DARK HORSE COMICS, NOVIEMBRE DE 2007

Los bellos tonos mates de James Jean denotan el ambiente triste de la escena del funeral.







▲ **PALOOKA-VILLE, Nº 19**

DRAWN & QUARTERLY, FEBRERO DE 2008

Seth, innovador incansable, diseña una composición muy parecida a un papel de pared de rombos para esta cubierta de su serie *Palooka-Ville*. Las tintas negra, verde y dorada se imprimen en una cartulina laminada mate para crear un embalaje lujoso e inusual.

Diseño de cabecera

Las cabeceras, el logotipo de marca característico que identifica el libro o publicación, pueden incorporar un logotipo gráfico, seguir reglas de diseño específicas o consistir simplemente en un tipo decorativo modificado.

Los logotipos siempre deberían ser gráficamente sorprendentes y característicos, para que el lector habitual pueda encontrar sin titubeos sus títulos favoritos en la estantería, o bien estar en armonía con el diseño de la cubierta para atraer así a nuevos lectores.

Las cabeceras suelen colocarse en la parte superior de la cubierta, ya que, tradicionalmente, las revistas y los cómics se colocaban de tal manera en la estantería que tan sólo se dejaba a la vista del comprador potencial la parte superior de la cubierta.

Las cabeceras y logotipos de las cubiertas deben ser suficientemente versátiles como para que se les puedan cambiar los colores o rotularlos en blanco sobre fondo negro, a fin de que no se mezclen con la imagen de la cubierta. El estilo de la cabecera siempre debe adecuarse al tema del libro o historia, y su diseño debe perseguir el objetivo de atraer al público a que está destinado.







EL DISEÑO DE MARCA *(BRANDING)*

Las cabeceras de *comic book* clásicas se han convertido en marcas en sí mismas. Todo el mundo está familiarizado con el logotipo "telescópico" de Superman, casi del mismo modo que lo está con la famosa insignia en forma de "S" que luce en el pecho. El diseño clásico se ha imitado mucho, e incluso hoy en día, setenta años después de su nacimiento, el estilo del tipo sigue reconociéndose al instante como el título de un *comic book*.

Para diseñar una cabecera, cabe inspirarse en fuentes distintas, desde libros y revistas hasta carátulas de CD y carteles cinematográficos, entre muchas otras.

Los diseñadores de novela gráfica gozan de mayor libertad que los diseñadores de *comic books* en cuanto a la colocación del título, ya que, en las tiendas, las cubiertas de los libros suelen exponerse por completo. En los libros no suelen emplearse cabeceras características, ya que estos suelen ser una compra excepcional, pero las series de libros sí tienden a seguir un diseño de cubierta coherente.

Las cabeceras hechas a medida y rotuladas a mano han dado paso a logotipos diseñados por ordenador e incluso a una tipografía simple. En este último caso, el color y la relación con el resto del diseño de la cubierta cobran importancia de cara al reconocimiento de marca.

El logotipo de la cabecera de *American Flagg!*, de Howard Chaykin, condensa perfectamente el auge frenético, irónico y típicamente americano de las series de *comic book* en la década de 1980.

En el caso de un título habitual, no preocupa tanto la legibilidad del diseño, sino más bien su singularidad. Las cabeceras conocidas no suelen "leerse", sino que se reconocen de forma inconsciente como una forma familiar. Huelga decir que el diseño del logotipo no debe ser tan extremo como para que sea ilegible, ya que siempre hay que intentar atraer a nuevos lectores.

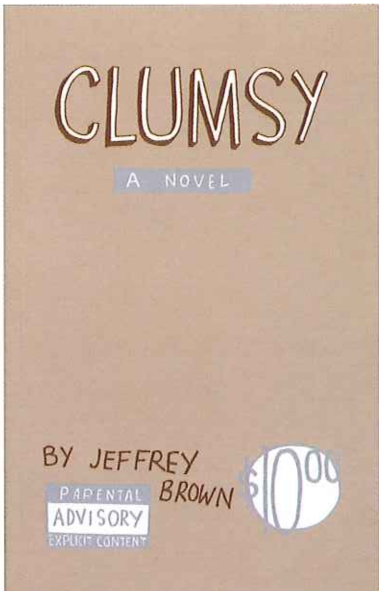
El diseño de cabecera de agradable simetría de Comicraft para el *comic book* de Marvel *New X-Men* convierte parte del título en un logotipo.

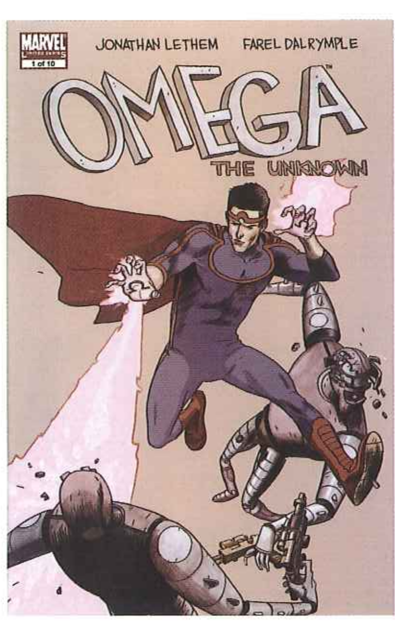
EPIC ILLUSTRATED, Nº 1
MARVEL COMICS, PRIMAVERA DE 1980

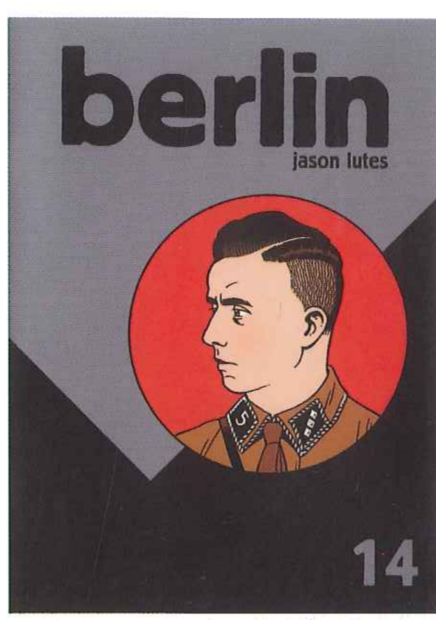
La respuesta de Marvel a *Heavy Metal* fue *Epic Illustrated*, un *comic book* periódico con contenido para adultos con formato de revista. La cabecera era un diseño ingenioso que permitía que la ilustración, pintada por Frank Frazetta, se viera a través de las letras en minúscula.

berlin
jason lutes









CLUMSY
TOP SHELF PRODUCTIONS, 2004

OMEGA THE UNKNOWN, Nº 1
MARVEL COMICS, DICIEMBRE DE 2007

Tradicionalmente, los cómics independientes han tendido a oponerse a la tendencia digital, y el diseño de la cabecera no es una excepción. Los logotipos de trazo poco firme de Jeffrey Brown son un dibujo a mano encantador, y este estilo ha llegado a ejercer influencia sobre grandes editoriales de cómics como Marvel.

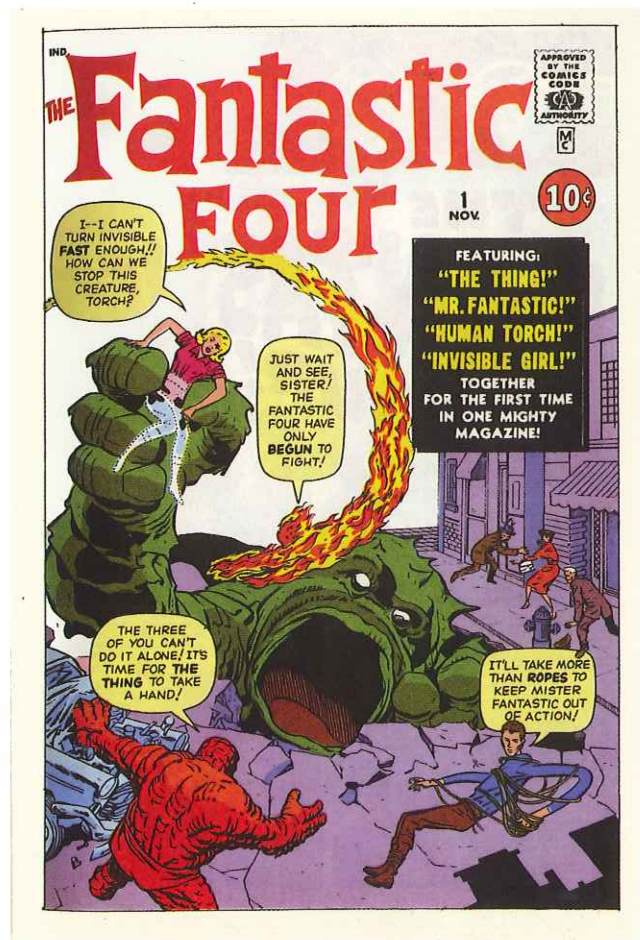
BERLIN, Nº 14
DRAWN & QUARTERLY, DICIEMBRE DE 2007

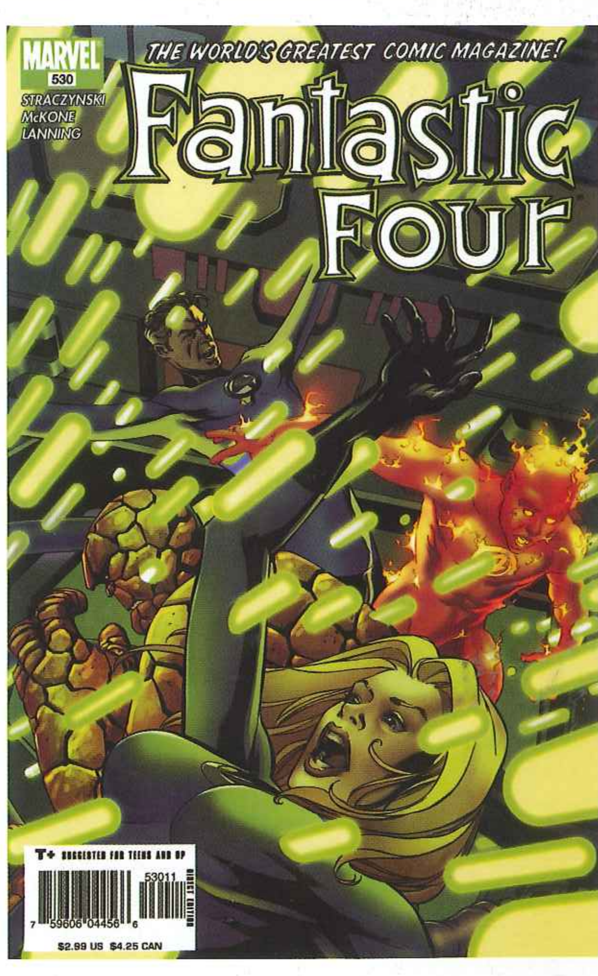
Las cubiertas de la novela épica seriada de Jason Lutes, sobre la Alemania anterior a la guerra, recurren a una fuente simple en minúscula. Pero, junto con una combinación coherente de negro sobre gris y otros elementos de la cubierta, como la colocación del nombre del autor y la pequeña forma negra que sugiere parte de una esvástica, todo ello desemboca en una cabecera asombrosa y reconocible al instante.

FANTASTIC FOUR, Nº 1
MARVEL COMICS, NOVIEMBRE DE 1961

FANTASTIC FOUR, Nº 552
MARVEL COMICS, FEBRERO DE 2008

El logotipo de cabecera de *Fantastic Four*, un clásico eterno, ha sobrevivido más de cuarenta años y vuelve regularmente a su cubierta.





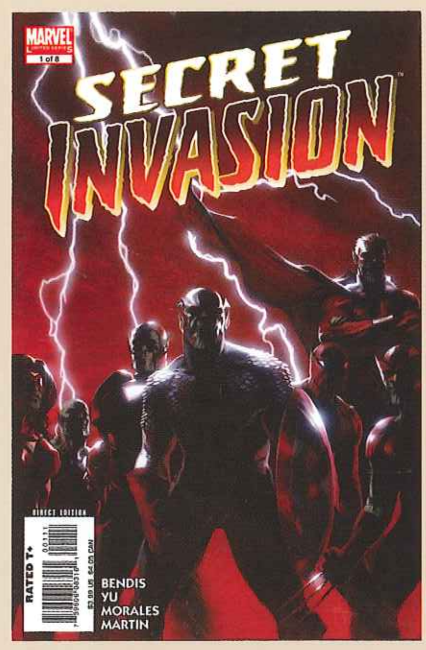


DISEÑAR UNA CABECERA

Hoy en día, la mayoría de cabeceras de cómic se crean con programas informáticos como Adobe Illustrator, lo que ha repercutido en gran medida en el diseño de logotipos.

➊ J. G. Roshell, de Comicraft, diseñó la cabecera para el principal *crossover* (es decir, la incursión de personajes, historias o universos de una serie en otra diferente) de 2008 de Marvel, *Secret Invasion*. "'Algo paranoico' es toda la orientación que nos dio el editor Tom Brevoort, así que recopilé un puñado de ideas distintas bastante rápido, pensando en expedientes *top secret*, sellos militares de *top secret* y cosas por el estilo."

A partir de los primeros borradores a lápiz, se empezó a trabajar sobre las mejores ideas en Adobe Illustrator. Tras enviar el primer lote de muestras, el diseño tomó un rumbo más *pulp* y de ciencia ficción de terror. Los editores de Marvel eligieron una de las tres variaciones del segundo lote, que estaba basada en la fuente Sticky Fingers de Comicraft.



➊ SECRET INVASION, Nº 1
MARVEL COMICS, JUNIO DE 2008
El diseño de cabecera elegido se ajustó modificando el espaciado y añadiendo contornos de trazo y rellenos degradados, como se aprecia aquí una vez incorporado al diseño de cubierta final para el primer número.

ELEMENTOS DE LA CUBIERTA

Además de la cabecera y la imagen de la cubierta, el diseño de la cubierta también debe incorporar una serie de elementos necesarios. El logotipo de la editorial, que a veces puede formar parte de un recuadro situado en una esquina y empleado a modo de plantilla, estilo que popularizó Marvel Comics en la década de 1960, suele ser obligatorio. También suelen ser necesarios elementos tipográficos como el número de la entrega, la fecha de publicación, el precio y los nombres de los creadores, así como un código de barras.

Si no se incluye publicidad, muchos de estos elementos pueden colocarse en la contraportada, especialmente en el caso de cómics artísticos y diseños de cubierta envolventes. Sin duda, en el caso de las novelas gráficas, la sobrecubierta anterior siempre debe contener únicamente la imagen, el título y los nombres de los creadores.



➋➋ AMAZING SPIDER-MAN, Nº 13
MARVEL COMICS, JUNIO DE 1964
Esta cubierta clásica de Steve Ditko incorpora la cabecera característica de *Spider-Man*, completada con sombra paralela y telarañas. También aparece en un lugar prominente un logotipo secundario para el villano Mysterio, junto con una serie de cartelas, el recuadro de esquina de Marvel, el número de la entrega, el recuadro de la fecha y el sello de aprobación de la Comics Code Authority.

TIPOGRAFÍA DE LA CUBIERTA

Los elementos tipográficos de las cubiertas de cómic, salvo los elementos esenciales, se han ido perdiendo en los últimos años. La cabecera, la imagen de cubierta y los nombres de los creadores es todo lo que suele considerarse necesario para asegurarse de que el libro llama la atención del lector.

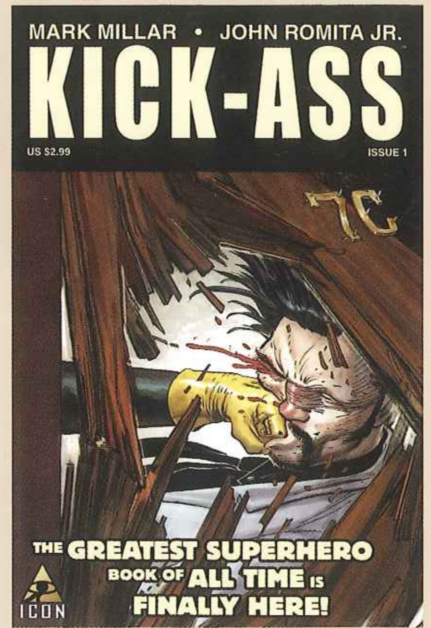
A veces se utilizan fuentes decorativas de palo seco *(sans-serif)* simples en las cubiertas como elemento gráfico, ya que le dan al diseño un aspecto más sofisticado y moderno de forma intencionada.

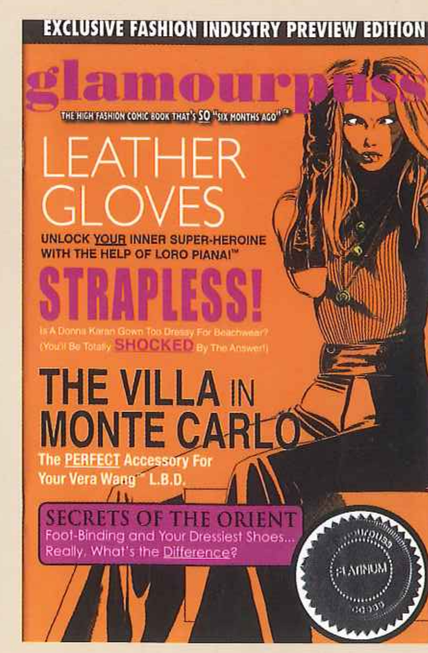
▶ KICK-ASS, Nº 1
MARVEL ICON, ABRIL DE 2008

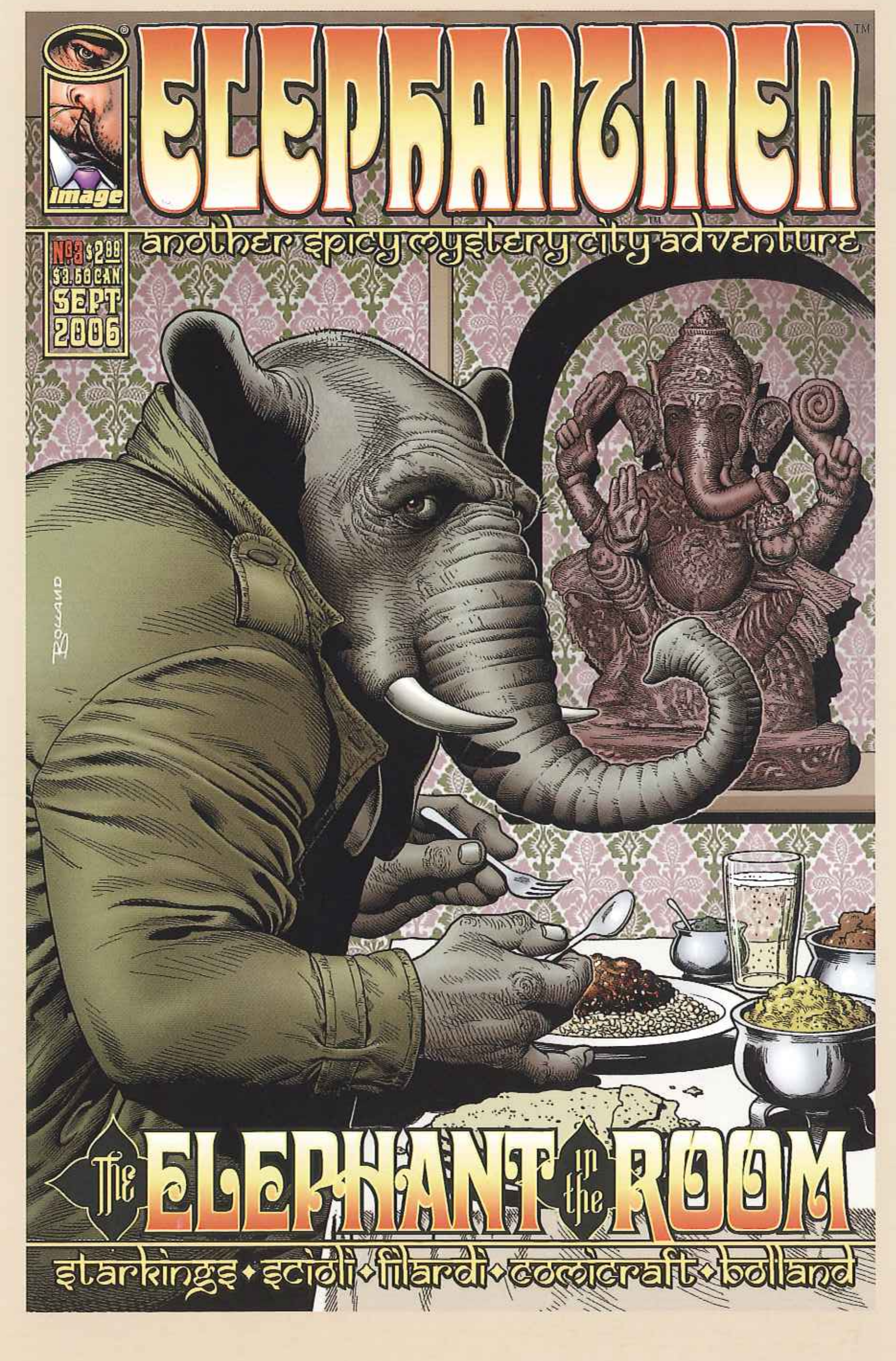
El diseño de cubierta de *Kick-Ass*, de Mark Millar y John Romita Jr., incorpora una cabecera de tipo característicamente simple con una coletilla prominente superpuesta a la ilustración, que lo convierte en un *comic book* de aspecto diferenciado.

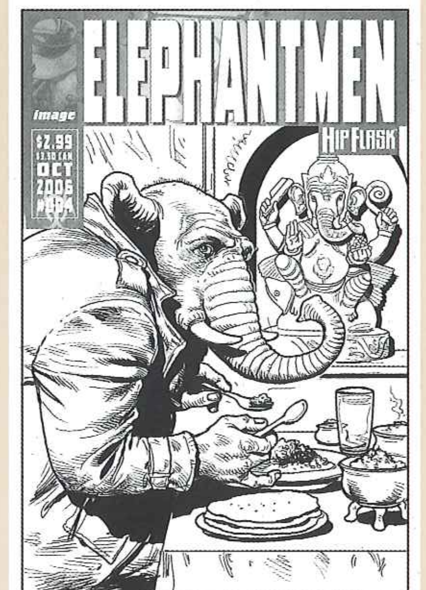
▶▶ GLAMOURPUSS, Nº 1
AARDVARK-VANAHEIM, ABRIL 2008

Las cubiertas de revista de moda parodiadas de Dave Sim para su serie *Glamourpuss* hacen gran uso de la tipografía como elemento de diseño.









DISEÑO DE LA IMAGEN DE CUBIERTA Y DEL TIPO

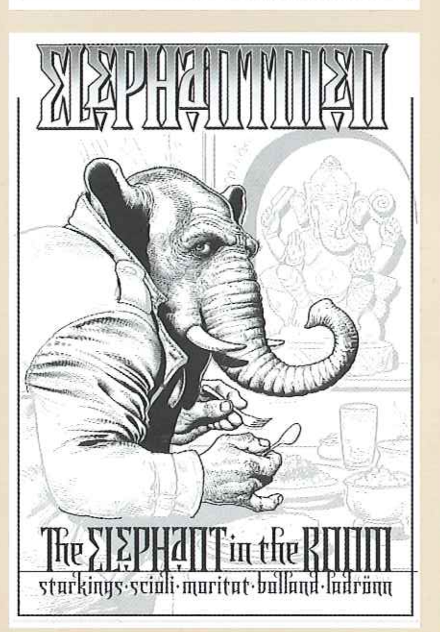
A Brian Bolland se le encargó que dibujara la ilustración de la cubierta para un número de *Elephantmen*, de Active Images. El guionista Richard Starkings pidió una imagen de Ebony comiendo en un restaurante indio con una estatua del dios Ganesh de fondo.

◀ Este es el borrador de la cubierta de Bolland, en el que se han pegado la cabecera y los elementos de un número anterior para ayudar al dibujante en su distribución.

▶ + ▼ A partir del dibujo parcialmente entintado de Bolland, J. G. Roshell empezó a experimentar con la cabecera y el texto decorativo de la cubierta. "Esta fue una de esas ocasiones en las que probé un puñado de tipos para ver cuál funcionaba mejor. En este caso, algo con sabor indio que siguiera siendo atrevido y casi tan legible como nuestro logotipo estándar. Me preocupaba cubrir demasiado el dibujo del fondo, pero Richard dijo que no, que Bolland lo había diseñado para que se cubriera."

◀◀ ELEPHANTMEN, Nº 3
IMAGE COMICS, SEPTIEMBRE DE 2003

El resultado final es una combinación sensacional de la complicada línea de dibujo de Bolland, coloreada con mucho gusto, y el diseño gráfico de Roshell, de lo más decorativo y sorprendente.





Diseño del logotipo de la empresa

La creación del logotipo de una editorial de cómics no es simplemente un diseño independiente, sino que es una parte integrante de su identidad corporativa.

Un logotipo es una combinación única de símbolos gráficos y texto, que representa a una empresa (u otra organización) como parte de su marca comercial. Por lo general, también suele ser una marca registrada. Persigue el objetivo de identificar la empresa y crear un reconocimiento inmediato de la misma.

Por ello, el logotipo debe ser muy característico. Debido a los múltiples usos que se le dará, también es esencial que el logotipo sea versátil. El color puede ser importante, pero no debería constituir una parte integral del diseño, ya que puede que en ocasiones haya que reproducir el logotipo en blanco y negro, por ejemplo, en un fax.

La parte gráfica del logotipo también debe ser suficientemente simple como para que se pueda reproducir en tamaños pequeños en tarjetas de visita, páginas web o en el lomo de los libros de la editorial, y también debe poderse ampliar para decorar vehículos y oficinas.

A la empresa de cómics le interesa incluir su logotipo en todas partes, desde los membretes y demás artículos de papelería hasta todo el material de publicidad y promoción, por lo que resulta de lo más conveniente que el diseño sea singular, de gran calidad y capte la esencia de la editorial. Dicho esto, el lugar en el que más se verán los logotipos serán las cubiertas de sus *comic books* y novelas gráficas.

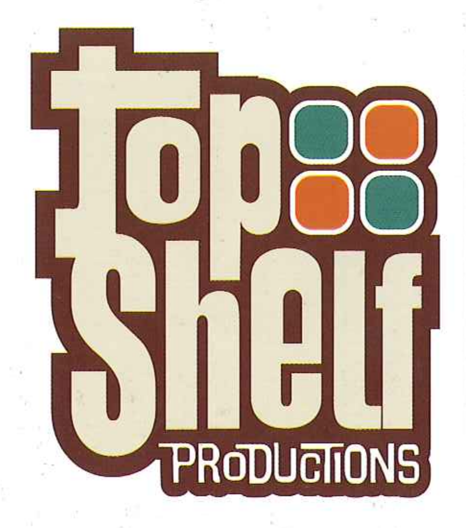
La primera fase en la creación de un logotipo suele consistir en una lluvia de ideas y la elaboración de borradores con papel y lápiz. A continuación, la empresa debe dar su opinión para elegir y retocar el diseño final. El dibujo del logotipo siempre se crea en un programa de dibujo vectorial como Adobe Illustrator o CorelDraw, para poder ampliar y reducir la imagen sin perder calidad. Por ello, los logotipos que incorporan imágenes de mapas de bits, rellenos degradados o son demasiado complejos no suelen tener éxito.

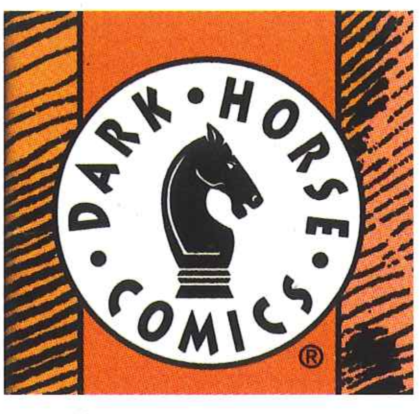
Las fuentes diseñadas a medida para la parte textual del logotipo (generalmente sólo el nombre de la empresa) no son esenciales, pero algún tipo de ajuste puede infundirle cierta singularidad y ayudar a crear un diseño unificado.

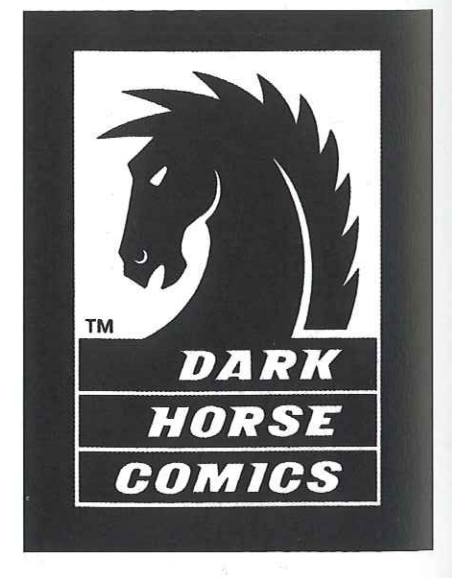
◆ El logotipo de Top Shelf Productions lo creó Brad Engle con Illustrator. En su creación, se partió de la base de que el color de los distintos componentes del diseño podía modificarse fácilmente para adecuarse a la combinación de colores de su entorno.

◆◆ Resulta del todo contraproducente rediseñar logotipos con frecuencia, ya que el objetivo del logotipo es promover el conocimiento de la marca. Sin embargo, en algunas ocasiones, es necesario rediseñarlo para reinventar o modernizar la imagen de una empresa. Para el logotipo original de Dark Horse Comics, con un caballo de ajedrez en el centro de un diseño circular característico de los *comic books*, llegó un momento en el que ya empezaba a parecer algo anticuado.

◆◆◆ El excelente rediseño de Mark Cox le confirió un aspecto mucho más fresco y contemporáneo sin sacrificar el emblema característico de la empresa, la cabeza de un caballo negro. El hecho de que se pueda visualizar fácilmente el propio nombre de la empresa es una gran ventaja a la hora de diseñar un símbolo adecuado.







❶ + ❷ El logotipo de tipo matasellos de EC es un clásico que ha sido muy imitado. Incluso hoy en día, los logotipos de editoriales como Bongo Comics y Drawn & Quarterly recuerdan al mismo.

❸ El logotipo de IDW (Idea + Design Works) rara vez se encuentra en su forma original en color. A menudo aparece en blanco sobre negro, dejando que el dibujo de la cubierta del fondo se vea. El aspecto de borrador dibujado a mano hace referencia a la parte de "diseño" *(design)* del nombre, mientras que la parte de "idea" se representa mediante una bombilla con un filamento en forma de ojo.

❹ + ❺ El logotipo "I" de Image Comics es un diseño maravillosamente sencillo, que permite una gran flexibilidad de uso y a la vez mantiene su singularidad. Se le pueden añadir varios efectos de color y detalle, puede presentarse en blanco sobre negro, reducirse, utilizarse como contenedor de imágenes, y mucho más.

❻ Aun reduciéndola a una forma baja y ancha, como en este caso de la colección Shadowline, la marca sigue siendo reconocible en el acto.

❼ - ❾ Curiosamente, uno de los líderes del mercado en publicación de cómics de los últimos cincuenta años ha sobrevivido sin un emblema o símbolo gráfico particularmente distintivo. El logotipo actual de Marvel está compuesto íntegramente por un tipo grueso de palo seco apenas retocado lo suficiente para hacerlo característico. A veces, el nombre de la empresa es más que suficiente.

❿ La editorial canadiense Drawn & Quarterly eligió adrede un diseño retro y nostálgico para promover su empresa, que se enorgullece de publicar cómics literarios y artísticos de gran calidad.

⓫ El bonito logotipo con una cara de diablo de Oni Press, tal como lo diseñó Dave Gibbons.

⓬ El logotipo de la empresa de autopublicaciones de Terry Moore presenta hábilmente un corte en forma de "S" en un triángulo en forma de "A", suavizando así la brusquedad de la forma geométrica. Simple pero característico.

⓭ Los logotipos de bordes afilados pueden indicar alta tecnología, agresividad y energía, mientras que las curvas sugieren una empresa más cálida y cordial. Aquí, el logotipo de SLG Publishing combina ambas posibilidades.

⓮ - ⓰ Tres ejemplos míticos de los diseños que DC Comics ha utilizado durante su historia, desde el "matasellos", pasando por la "diana de tiro" DC, hasta el rediseño multimedia para el nuevo siglo.



1



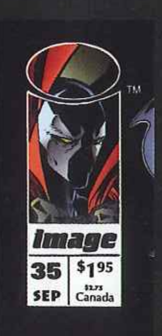
2



3



4



5



6



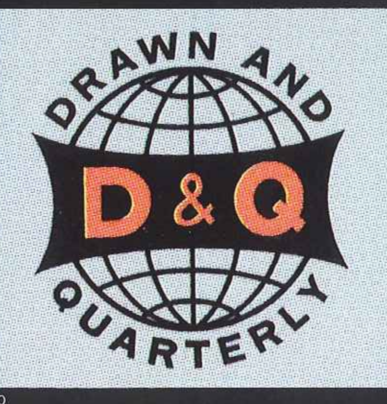
7



8



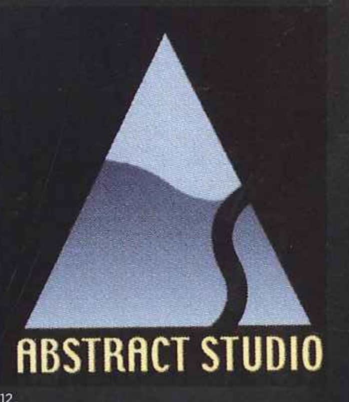
9



10



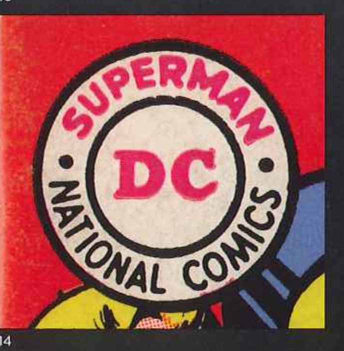
11



12



13



14



15

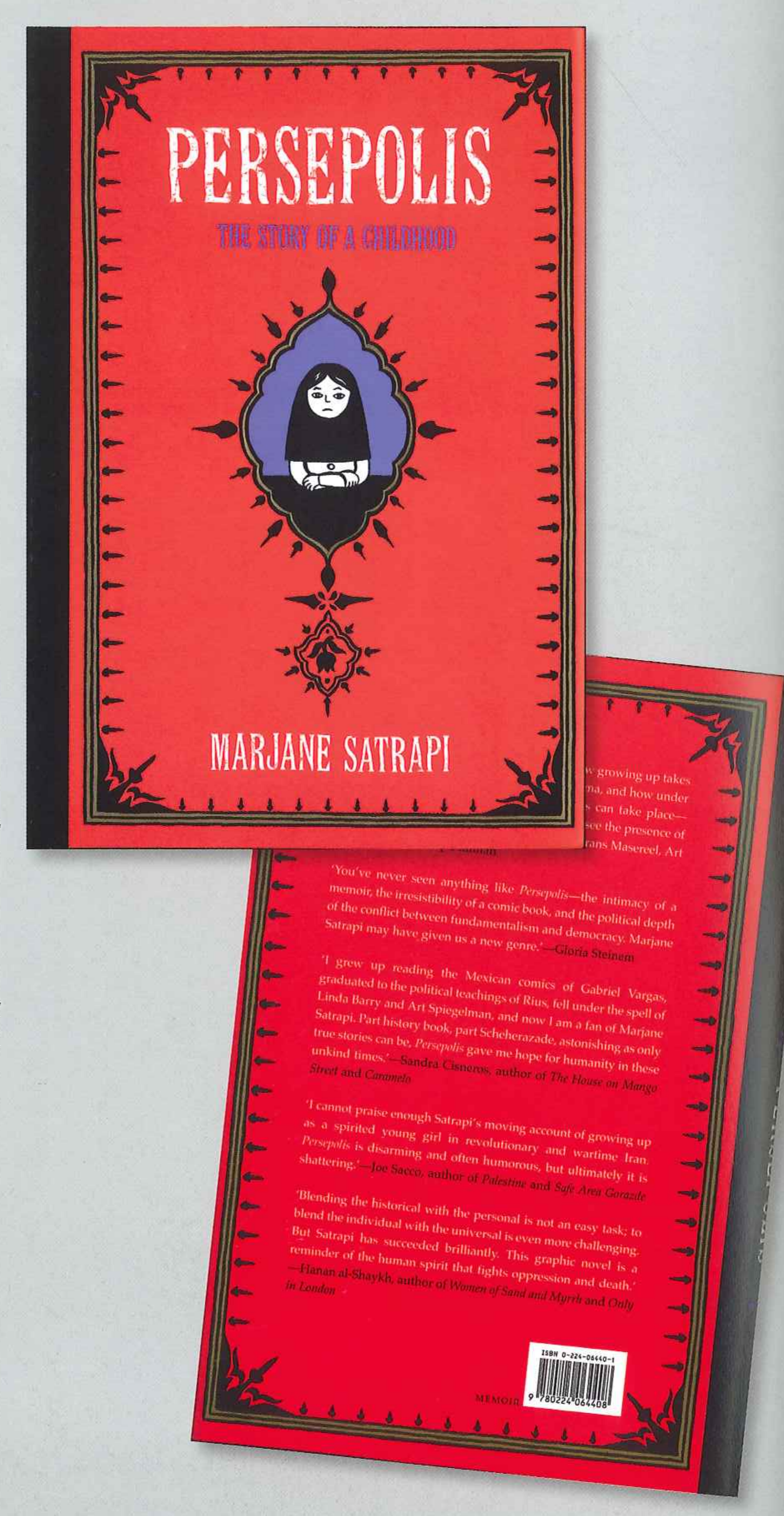


16

Diseño de la publicación

Hasta hace pocos años, siempre se había descuidado el diseño gráfico de gran calidad para los *comic books* y novelas gráficas. Una página con letras montada a toda prisa para panfletos periódicos, o un diseño de cubierta poco inspirado envolviendo una recopilación de entregas sacadas de todo tipo de material para una versión de *trade paperback*, eran la norma. Incluso hoy en día, muchas publicaciones periódicas presentan distribuciones de página de texto antiquísimas y de diseño francamente mediocre.

No obstante, actualmente algunas editoriales prestan mayor atención al diseño de sus novelas gráficas e incluso al de sus *comic books* habituales, inspirándose en mayor medida en el diseño editorial tradicional. Las páginas iniciales *(front matter)* y finales *(end matter)* son hoy en día mucho más corrientes, y dan una sensación de calidad y valor a una forma artística tradicionalmente despreciada y subestimada.



COMPONENTES DE UN LIBRO

Los *comic books* tradicionales rara vez contenían más de una cubierta, páginas iniciales y finales y material publicitario además del contenido del cómic. Gran parte de los principales libros de superhéroes actuales no se alejan tanto de los tradicionales, pero algunos creadores de cómics artísticos han ampliado las fronteras a este respecto para incluir material auxiliar, como artículos, guardas y portadillas. La estructura editorial de una novela gráfica para público adulto se acerca más a la de una obra literaria que a la de un *comic book*.

Las ediciones de tapa dura suelen lucir cubiertas de tela, sobrecubiertas envolventes y guardas. Las páginas iniciales pueden incluir páginas separadas para el título y el titulillo, el frontispicio, la información editorial, el índice, la dedicatoria, el prefacio, el prólogo, la introducción y una serie de páginas en blanco. Las páginas finales pueden constar de todo tipo de apéndices, entre ellos páginas para notas, glosario, bibliografía, índice, agradecimientos y una cantidad limitada de publicidad, entre otros. Y en medio de todo ello, se encuentra apretujado el "cuerpo" del libro: las historietas.

Claro está que la mayoría de novelas gráficas no precisarán ni todas ni gran parte de estas páginas adicionales, pero el estudio de la maquetación editorial general siempre será una gran baza para el diseñador. Ninguno de estos componentes de un libro son fijos, simplemente existe la posibilidad de colocarlos de forma creativa según el gusto del diseñador y el material de que disponga.

◔ PERSEPOLIS

JONATHAN CAPE, 2003

La primera edición de tapa dura de la innovadora novela gráfica de Marjane Satrapi en el Reino Unido contenía las páginas iniciales y finales características de una obra literaria.

La **sobrecubierta** está impresa en negro, rojo y azul primarios mates que desentonan, e incorpora el título en un tipo envejecido y un marco ornamental.

PÁGINAS INCIALES

❶ En este caso, las **guardas** son simplemente de color negro, aunque a menudo pueden incluir una única imagen ampliada o bien un dibujo repetido.

❷ Aquí, el folio **vuelto** (a la izquierda) también es negro, y no es casual ya que así compensa la página de enfrente, el folio **recto** (a la derecha).

En la **anteportada** normalmente no se pone más que el título de la obra, que aquí aparece en el mismo tipo que en la cubierta.

❸ Folio **vuelto en blanco**.

La **portada** suele incluir los nombres de los creadores y la editorial. En este caso, se ha añadido el marco de la cubierta como elemento de diseño.

❹ **Créditos.** Esta página, que siempre aparece en el folio vuelto, contiene detalles sobre *copyright* y otros aspectos legales, información sobre catalogación, la dirección de la editorial, detalles técnicos de producción, etc.

Introducción. Aquí la autora ha redactado su propia introducción, pero normalmente se le encarga la redacción del prólogo a un tercero para darle mayor visibilidad al libro.

❺ **Continuación de la introducción.**

Segunda portada que presenta simplemente el título y un pequeño elemento de diseño de la cubierta, y cuyo objetivo es añadir más expectativa de cara al inicio de la historia. A veces, esta página hace las veces de **portadilla**, especialmente cuando la novela gráfica es una recopilación de episodios seriados.

❻ **Página en blanco** para contrarrestar el inicio de la "tripa" (cuerpo) del libro.

Primera página del cuerpo del libro.

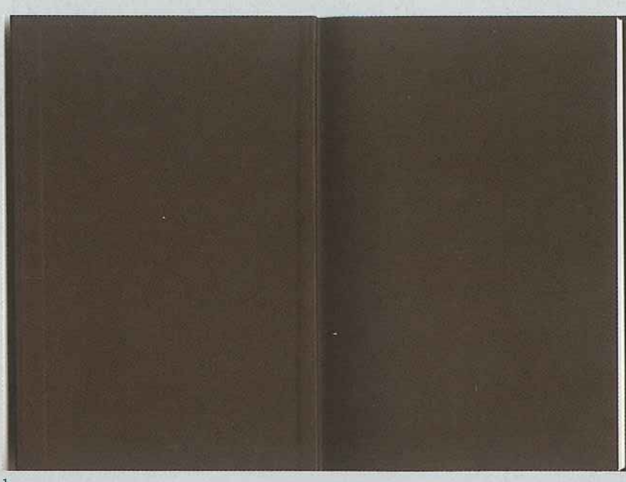
PÁGINAS FINALES

❼ **Créditos y agradecimientos.** Las páginas finales, por ejemplo un índice, suelen ser irrelevantes en el caso de los cómics, pero cada proyecto es un mundo.

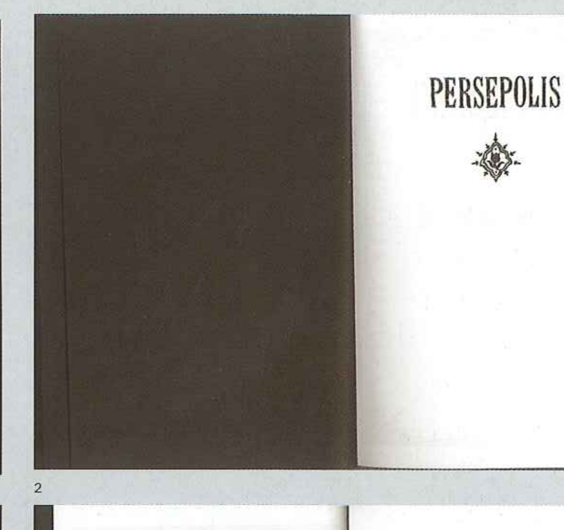
El folio **recto** en blanco está opuesto a la parte anterior del libro.

❽ Tanto las **guardas** iniciales como las finales suelen estar enfrentadas.

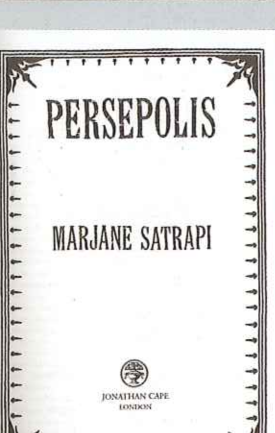
◀ La **contraportada** suele contener una sinopsis de la historia o, tal como ocurre en este caso, simplemente reseñas, recomendaciones y un código de barras. La sinopsis, la biografía del autor, el precio y demás detalles se especifican en las solapas interiores de la sobrecubierta.



1



2



3

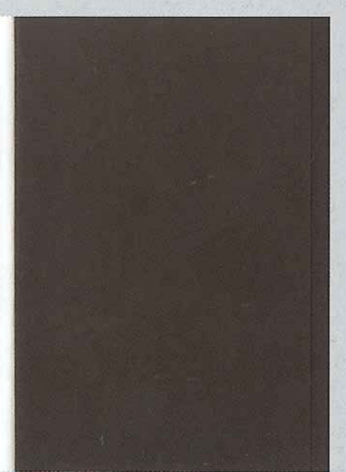
4



5



6

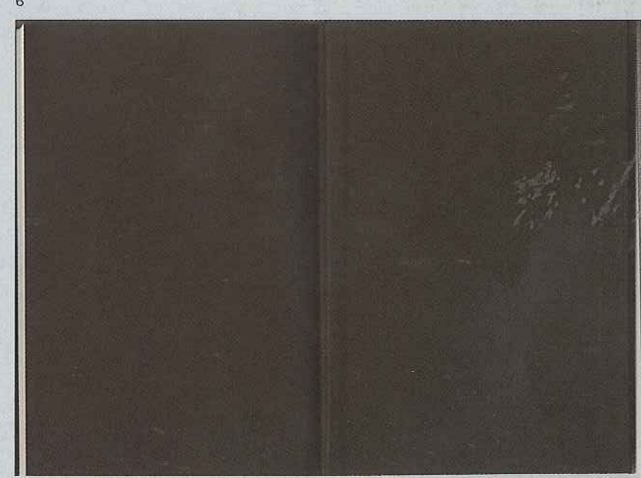

CREDITS

Translation of first part: Mattias Ripa
Translation of second part: Blake Ferris
Supervision of translation: Marjane Satrapi and Carol Bernstein
Lettering: Eve Deluze
Additional hand lettering: Céline Merrien

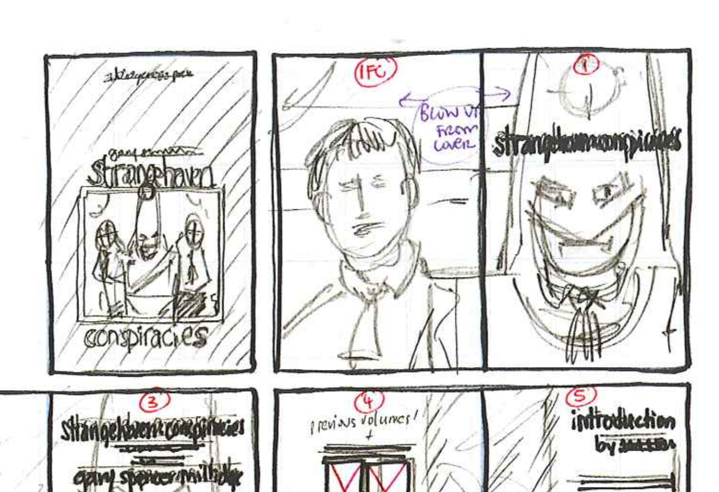
THANKS TO

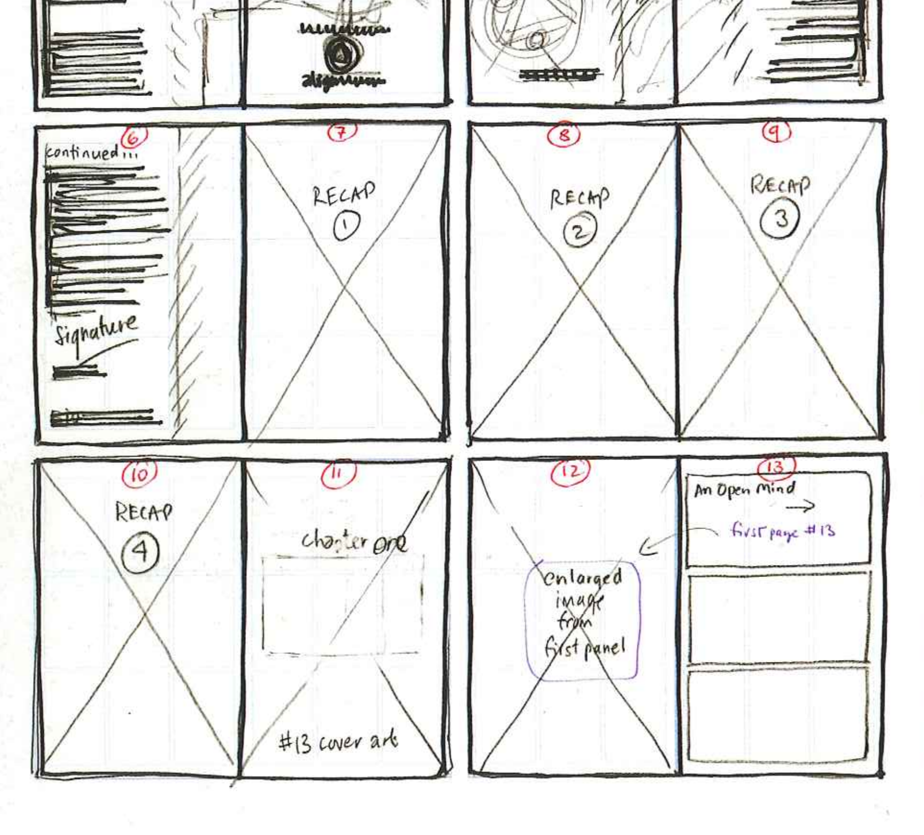
L'Association
David B.
Jean-Christophe Menu
Emile Bravo
Christophe Blain
Guillaume Dorison
Fanny Dalle-Rive
Nicolas Leroy
Matthieu Wahiche
Charlotte Miquel

7



8





PLANILLOS

Hacer borradores de "planillos" puede ayudar a clarificar una secuencia lógica en el contenido del libro y facilita la tarea del diseñador en la toma de decisiones relativas a la paginación: qué páginas se oponen entre sí, etc. Las revistas y los libros siempre se imprimen en múltiplos de por lo menos cuatro páginas (una única hoja plegada una vez), y según el método de impresión empleado, a veces ocho, dieciséis o más. Así que la planificación de las páginas iniciales y finales, la división de capítulos y otros aspectos, pueden ayudar a equilibrar la obra y dejar que el contenido del libro respire.

Las páginas en blanco y los espacios negativos de gran tamaño ayudan a dar una sensación de calidad y lujo.

Las publicaciones impresas suelen diseñarse varias veces en miniatura, en forma de planillo, antes de dar con la maquetación adecuada. Con ello, el diseñador puede no tan sólo pulir el diseño general y concretar con precisión el contenido de cada página, sino que también le sirve como lista de control de todo el material, imágenes y texto necesarios.

◐ + ◑ El planillo para mi novela gráfica *Strangehaven: Conspiracies (Strangehaven, Nº 3. Conspiraciones)* me permitió asegurarme de que había calculado correctamente el número de páginas para todo el material necesario, incluidas las cubiertas interiores sin numerar. También me permitió verificar que la composición de las páginas quedaba como había previsto y que las páginas opuestas estaban equilibradas antes de empezar a colocarlas en el programa de maquetación.



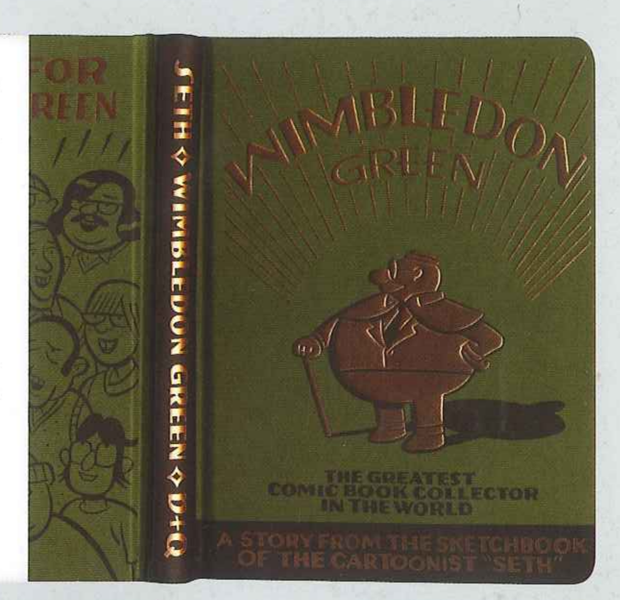
WIMBLEDON GREEN

DRAWN & QUARTERLY, 2005

El diseño de Seth para la lujosa tapa dura de su *Wimbledon Green* incluía gran cantidad de páginas iniciales. Las ilustraciones en sus pinceladas inconfundibles, coloreadas en varias combinaciones monocromáticas, ocupaban el folio vuelto de las portadas, imágenes de fondo para las guardas, la página de dedicatoria y muchas dobles páginas más.

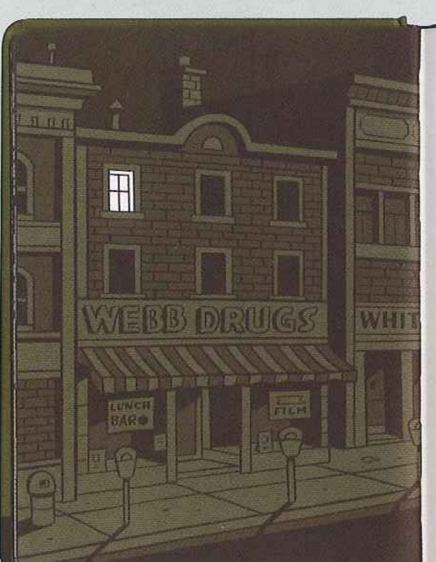
Pese a contar con unas dieciséis páginas iniciales, Seth colocó los créditos en la misma página que su biografía, al final del libro.







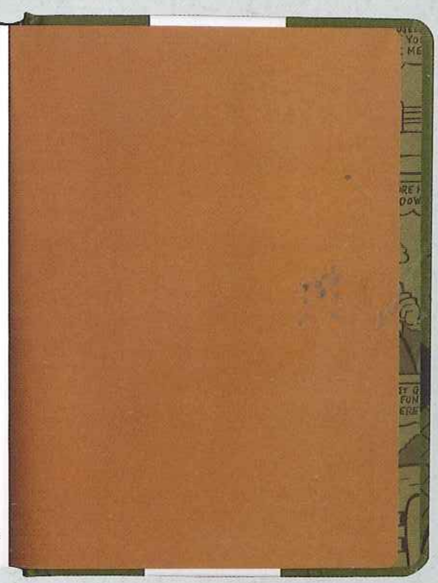


THE ORIGIN OF WIMBLEDON GREEN







PÁGINAS DE TEXTO Y TIPO

Había una vez... una época en que la maquetación de páginas de texto se creaba mediante un método de medición muy laborioso y bastante estrambótico, que solía tomar la sección áurea como base. Por suerte, la tecnología moderna ofrece una solución más conveniente a través de programas informáticos.

Los diseñadores profesionales utilizan un número limitado de programas de maquetación. En los años de formación de la maquetación, se prefería QuarkXPress a PageMaker, pero Adobe InDesign ofrece una integración excelente con Illustrator y Photoshop, y hoy en día se considera una alternativa viable.

Las plantillas para la maquetación de páginas vienen incluidas en estos programas, pero es bastante fácil crear plantillas nuevas. El texto y las imágenes se importan y modifican con facilidad, lo que hace que sea relativamente simple crear diseños profesionales de calidad. Obviamente, se requiere la habilidad del diseñador para que los diseños queden atractivos y originales. Las páginas de texto casi siempre se basan en un sistema de cuadrícula subyacente. Puede ir desde una distribución simple de dos o tres columnas, hasta cuadrículas muy flexibles y complejas que permiten incorporar material variado y mantienen a la vez un diseño característico.

La maquetación debe planificarse en dos páginas opuestas. Suele pasar que el diseño se refleje en los folios folio vuelto y recto, pero también existe la posibilidad de diseñarlo de forma asimétrica o incluso como una sola unidad.

Los márgenes de los libros de calidad suelen ser más anchos que los de las novelas en rústica, revistas y *comic books*. Un ancho de margen importante, como el espacio negativo, sugiere lujo, mientras que unos márgenes estrechos dan la sensación de precio asequible.

A efectos de la legibilidad, es importante utilizar un tipo claro y simple para grandes bloques de texto, especialmente en el caso de una obra literaria. El número de caracteres óptimo por línea se encuentra entre los sesenta y los setenta y dos. Si hay demasiados, la lectura se hace difícil, y si escasean, la mirada debe pasar a la línea siguiente demasiado rápido.

Por lo general, los tipos con remate *(serif)* se consideran más fáciles de leer en grandes bloques de texto, mientras que las fuentes de palo seco *(sans-serif)* se utilizan para los encabezamientos. Esta regla se ha vuelto más flexible en las publicaciones modernas, y ahora es más corriente encontrar el tipo de palo seco como cuerpo del texto. En el caso de las revistas, o para una página ocasional en un *comic book* o novela gráfica, la elección de la fuente puede ser mucho más atrevida, si se quiere.

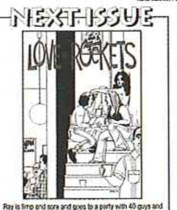
Pese a la vasta gama de fuentes existente, es importante limitar el número de tipos en una misma publicación para mantener una unidad y estilo generales. En muchas ocasiones, en el caso de un *comic book* con contenido textual limitado, basta con una fuente decorativa para los encabezamientos (posiblemente la misma que para el logotipo de título del libro) y otra para el cuerpo del texto. Si se utilizan con criterio la negrita, la cursiva y las variaciones de tamaño, una única fuente puede ser de lo más versátil.

Las líneas de tipo pueden alinearse a izquierda o derecha, o justificadas en ambos lados de una columna. El interlineado y otras opciones tipográficas como el interletraje pueden aportar mayor flexibilidad.

El uso de demasiadas fuentes distintas, por graciosas que sean, puede darle a la página un aspecto desordenado e improvisado.

Puede que las editoriales también tengan su “guía de estilo”, es decir, reglas fijas para el uso del guión, la negrita y la cursiva, entre otros. Quizá también faciliten combinaciones de colores y otros sistemas de diseño obligatorios de la casa.



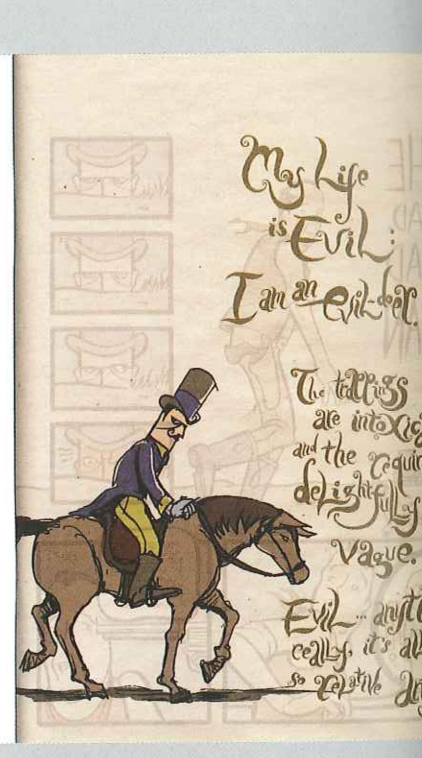


▲ LOVE & ROCKETS, VOL. 2, Nº 15
FANTAGRAPHICS BOOKS, NOVIEMBRE DE 2005

Esta página de texto de Fantagraphics, bien diseñada, utiliza con maestría una fuente de palo seco clara y moderna con un cuadro en blanco sobre negro y mucha rotulación en negrita y mayúscula para facilitar la división del texto.

Es fácil hacer que el texto fluya alrededor de ilustraciones de contorno irregular gracias a los programas de maquetación, como se muestra en la primera página. Aunque está basada en una cuadrícula a doble columna con el texto alineado a la izquierda, su estructura se pone de manifiesto en la segunda página.

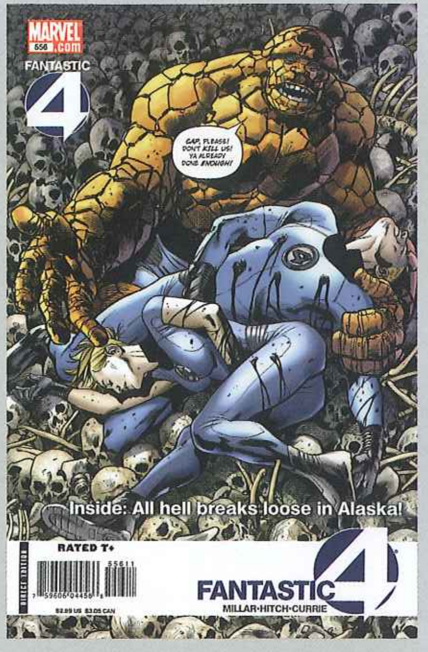




▲ FORLORN FUNNIES, Nº 1
ABSENCE OF INK, JUNIO 2002

Los libros del creador de cómics artísticos Paul Hornschemeier son siempre experimentales, no sólo en cuanto al contenido, sino también en la elección del formato de impresión y el diseño. Esta ingeniosa página con el índice de contenidos y los créditos, frente a una portada igualmente inusual, del primer número de *Forlorn Funnies*, su serie autopublicada, es un típico ejemplo de su trabajo imaginativo.







A team--and a family--of adventurers, explorers and imaginauts, the Fantastic Four lead lives both ordinary--and extraordinary!









The extraordinary lives of the Fantastic Four are shifting yet again. Sue unites a group of fellow friends (and heroes) to form a charity-aiding super-team; Johnny Storm has become a reality show rock star--and romantically linked to a mysterious new super-villain; Ben Grimm has begun wooing an elementary school teacher over on Yancy Street. But Reed Richards is experiencing the biggest world change ever--his ex-girlfriend Alyssa Castle has, with her husband Ted, been designing Nu-World, a replica of Earth in a parallel dimension... and humanity's only hope when the inevitable death of the Earth occurs. This Nu-World will have no weapons, save for CAP (Conserve And Protect), an all powerful robot who will patrol the Nu-World. But when CAP's program goes haywire, it escapes to Earth to follow its mission--eliminate anyone deemed a threat, even innocent servicemen on call at an Alaskan Air Force base!



DISEÑO UNIFICADO

Un diseño de página modernista con un tipo mecánico puede parecer fuera de lugar en algunas publicaciones. Como siempre, la elección del diseño y la fuente debería ir acorde con el contenido del libro.

EIGHTBALL, Nº 17

FANTAGRAPHICS BOOKS, AGOSTO DE 1996

Las páginas de texto cuidadosamente rotuladas a mano por creadores de cómics artísticos como Seth, Chester Brown y Dan Clowes aumentan la personalidad y el valor del conjunto, y promueven mayor intimidad con el lector. Clowes, siempre original, incluso rotula a mano los créditos y los coloca en el centro de la página.

FANTASTIC FOUR, Nº 556

MARVEL COMICS, JUNIO DE 2008

El relanzamiento en 2008 de *Fantastic Four*, a manos de Mark Millar y Bryan Hitch, tuvo una gran acogida gracias a su diseño vanguardista unificado. La cubierta con estilo de revista presenta una cabecera claramente rediseñada que incluye el código de barras en una franja horizontal.

El diseño fresco y contemporáneo se refleja en la página de resumen, la *splash page* e incluso en forma de cartelas en todo el cómic.

MR. X, Nº 1

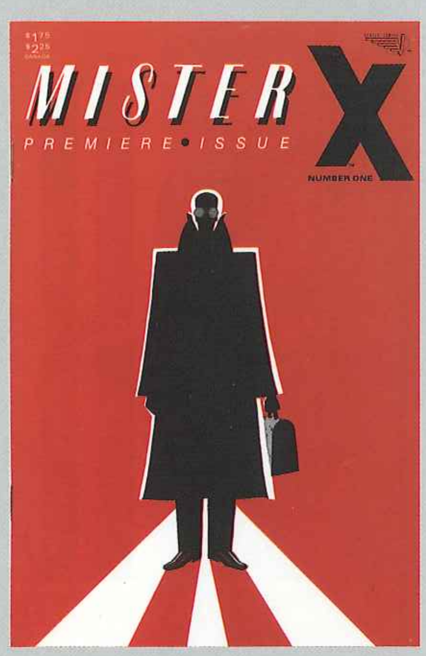
VORTEX COMICS, JUNIO DE 1984

El guionista y diseñador Dean Motter causó gran impresión a mediados de la década de 1980 con su *comic book* titulado *Mr. X*. No sólo fue capaz de reclutar los servicios artísticos del creador de moda Jaime Hernández, sino que los elevados valores de producción y el diseño vanguardista se anticipaban claramente a su tiempo, sobre todo para un cómic independiente.

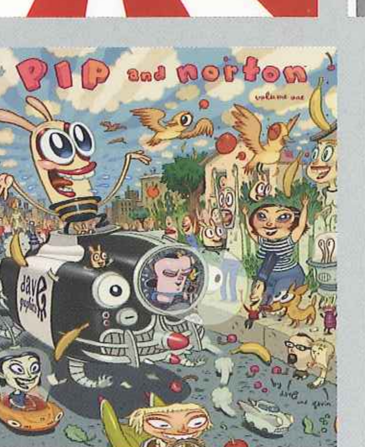
COMPLETELY PIP AND NORTON, VOL. 1

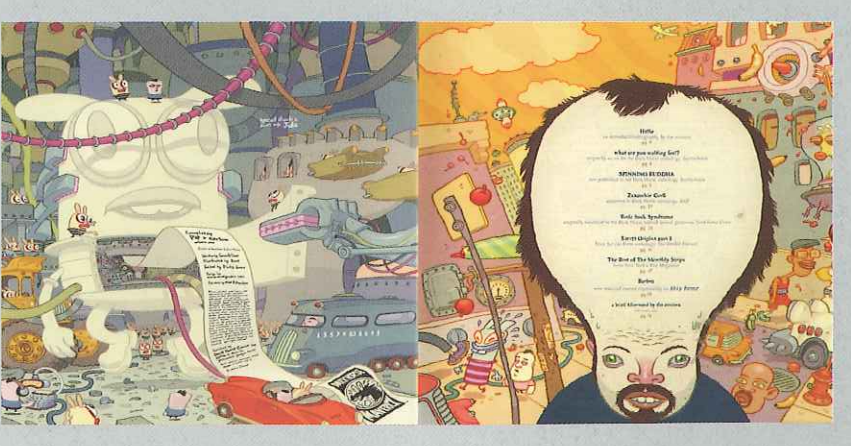
DARK HORSE COMICS, VERANO DE 2002

El estilo de ilustración cómica único de Dave Cooper se utiliza al máximo en las páginas iniciales de su colección *Pip and Norton*. Los créditos y el índice de contenidos se incluyen en un listado en la frente de Dave, y se integran a la perfección en el contenido de color salvaje y acción frenética del libro.









DISEÑO DEL LOMO

El lomo debería considerarse parte de la estructura de diseño total del libro. Generalmente, el lomo es una extensión de la portada y la contraportada, con imágenes y combinaciones de color envolventes.

En muchos casos, el lomo de la novela gráfica tiene un ancho suficiente como para que quepa el nombre del libro, el de sus creadores y el logotipo de la editorial. No obstante, al localizar un libro en una estantería de casa, el lector se fijará principalmente en los colores predominantes, el tamaño y la forma del lomo, en vez de leer el texto.

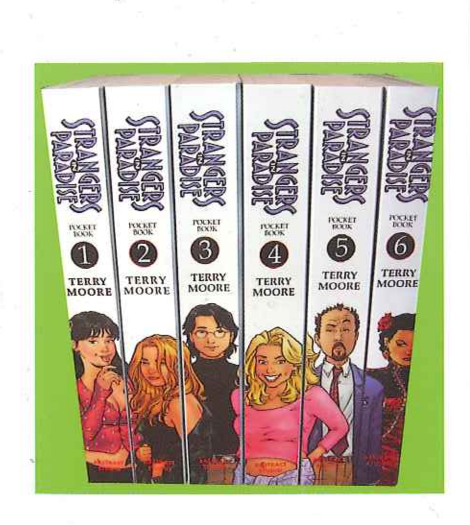
En las librerías, la mayoría de los libros, excepto las novedades, se colocan en estanterías y sólo se muestra el lomo, por razones de espacio, por lo que el diseño de este elemento puede ser de suma importancia.

La legibilidad es fundamental. Las letras mayúsculas suelen ser recomendables en lomos estrechos, ya que los trazos ascendentes y descendentes pueden forzar la reducción del tamaño del tipo.

El diseñador debería enfatizar el aspecto más conocido del libro en el lomo, ya sea el título del libro, el equipo creativo o, en el caso de colecciones formadas por varios volúmenes, el título general, como por ejemplo *Tintín*.

Los lomos anchos permiten incluir texto horizontal, lo cual es una ventaja, ya que, a veces, se puede llegar a incluir una imagen pequeña.

◆ *Strangers in Paradise*, la exitosa y duradera serie de *comic books* de Terry Moore, se ha recopilado en varios formatos distintos, siendo el más reciente este conjunto *(set)* de libros de bolsillo con estilo de manga. Dadas las medidas físicas de los libros y puesto que el material ya había sido publicado, se pudo permitir el lujo de diseñar una imagen que ocupara los lomos de los seis volúmenes.



SOBRECUBIERTAS Y SOLAPAS

La sobrecubierta puede ofrecer posibilidades al diseñador para crear un diseño que se extienda a lo largo de cinco zonas: la portada y la contraportada, el lomo y las dos solapas. Estas siempre envuelven una tapa dura que puede estar impresa en sí misma con un proceso a todo color, o bien lucir una cubierta de cartón forrada con tela y con estampación en seco o en color.

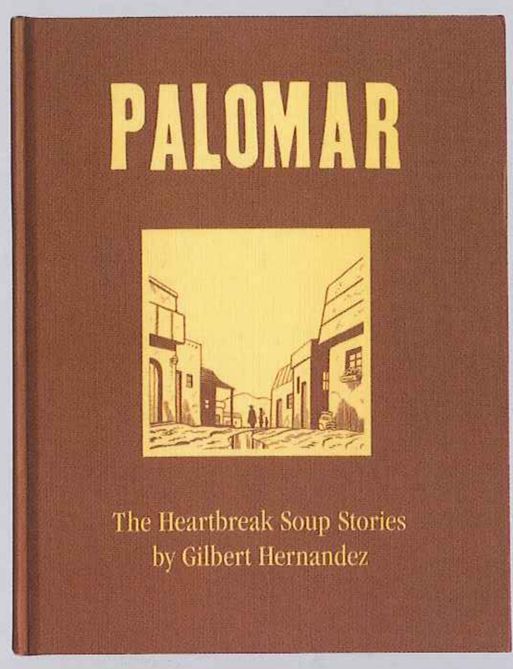
Las solapas son un avance reciente para los libros en rústica, y dan al diseñador tanto espacio de lienzo como una sobrecubierta tradicional.

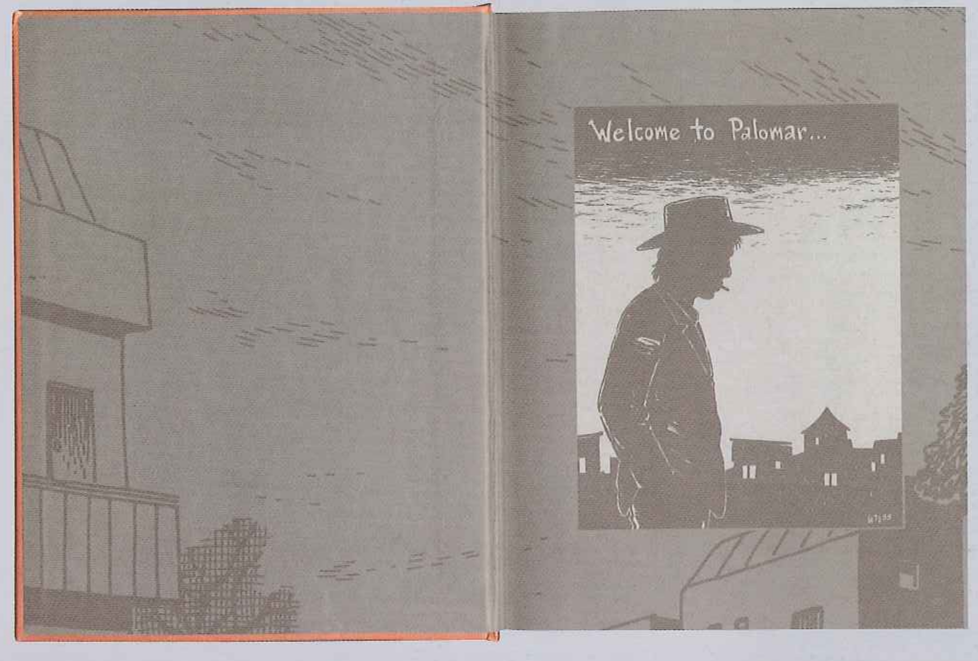
PALOMAR

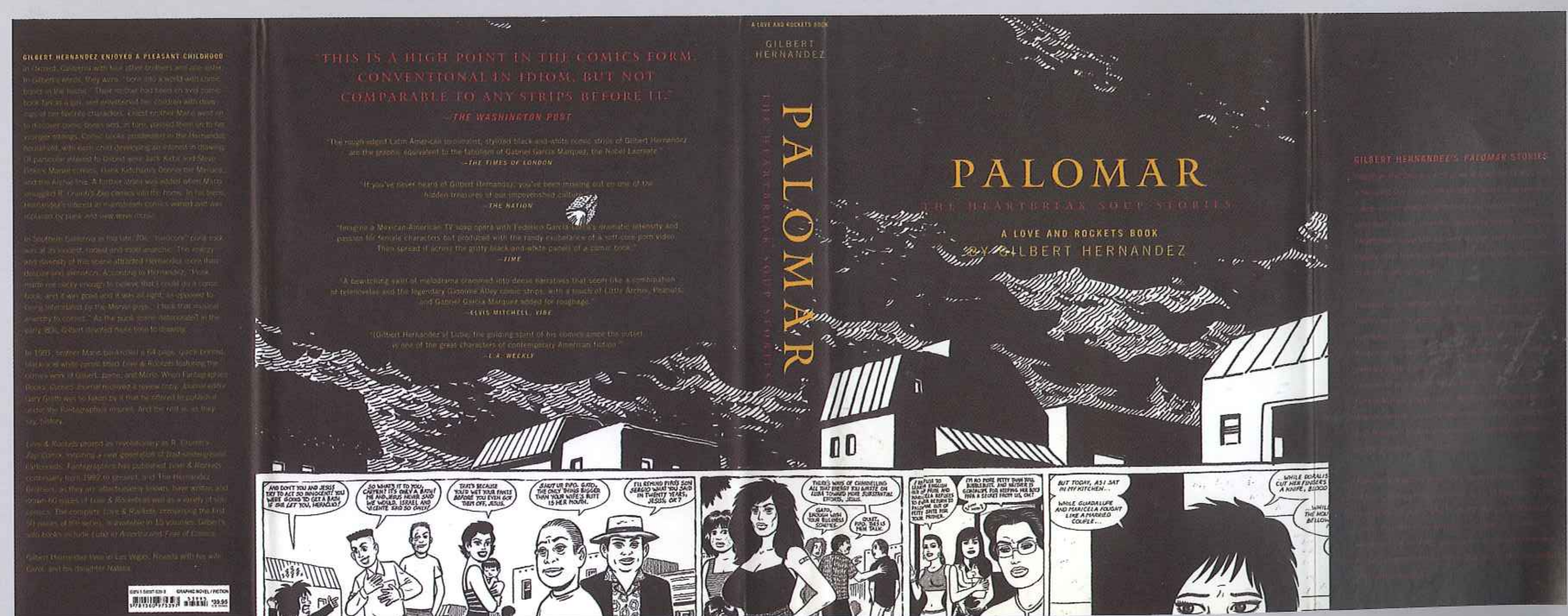
FANTAGRAPHICS BOOKS, 2003

La descomunal edición antológica de la obra maestra de Gilbert Hernández, *Palomar*, publicada en las páginas de *Love & Rockets*, presenta con acierto valores de producción lujosos y un diseño elegante y acertado.

La tapa dura forrada con tela estampada está envuelta por una sobrecubierta que presenta un montaje monocromático de viñetas y una sección de imagen ampliada de las páginas interiores. El texto en rojo y naranja es el único color de la sobrecubierta, colocado en las grandes zonas negras de espacio negativo de la imagen principal, que ocupa la portada, la contraportada y el lomo.







Créditos de las obras

Hemos hecho todo lo posible para listar a los dibujantes y/o editoriales y propietarios de los derechos de autor cuyas obras se han reproducido en este libro. Nos disculpamos por posibles omisiones, que sin duda se corregirán en futuras ediciones, pero por la presente no asumimos responsabilidad alguna.

CLAVE
T Arriba
B Abajo
L Izquierda
R Derecha
C Centro
BG Fondo

2 Lewis Trondheim, *Mister O.* © Guy Delcourt Productions
3 Jeff Smith, *Bone.* © 2009 Jeff Smith
4-5 Terry Dodson, *Spider-Man and the Black Cat: The Evil that Men Do.* © 2002 Marvel Characters, Inc.
7 Dave Gibbons, *The Originals.* © 2004 Dave Gibbons

INTRODUCCIÓN
9RC Carlos Segura, *The Filth, Nº 1.* © 2002 DC/Vertigo Comics
11TC ILYA, *The End of the Century Club: Countdown.* © 1995 ILYA
11TL Dave McKean, *Mr. Punch.* © 1994 Neil Gaiman & Dave McKean
9TL Frank Miller y Lynn Varley, *Elektra Lives Again.* © 1990 Epic Comics
9TR Cliff Sterrett, *The Complete Color Polly and Her Pals.* © 1990 Remco Worldservice Books
10 Alan Moore y Dave Gibbons, *Watchmen, Nº 1.* © 1986 DC Comics

CAPÍTULO 1
12 Dave Cooper, *Completely Pip and Norton Volumen 1.* © 2002 Dave Cooper & Gavin McInnes
13 Dave McKean, *Cages.* © 1990, 91, 92, 93, 96, 98 Dave McKean
14L Brian Bolland, *The Killing Joke.* © 1988 DC Comics
14TC Glen Fabry, *Preacher: Proud Americans.* © 1997 DC Comics/Vertigo
14TR Tim Bradstreet, *The Punisher, Nº 1.* © 2007 Marvel Characters, Inc.
15BL Frank King, *Walt & Skeezix.* © 2005 The Estate of Frank King
15BR Terry Moore, *Strangers in Paradise Source Book.* © 2005 Terry Moore
15T Todd McFarlane, *Spider-Man: Birth of Venom.* © 2007 Marvel Characters, Inc.
16BL Alan Davis, *Excalibur.* © 2008 Marvel Comics Group
16BR James Kochalka, *American Elf Book 2.* © 2007 James Kochalka
16BC Shaun Tan, *The Arrival.* © 2006 Shaun Tan
16RC Alec McGarry, *Alec: Three-Piece Suit.* © 2001 Eddie Campbell
16TL Gipi, *Garage Band.* © 2005 Gipi
16TR Chester Brown, *Louis Riel.* © 2006 Chester Brown
17BR Lewis Trondheim, *A.L.I.E.E.E.N..* © 2006 Lewis Trondheim
17CC Frank Miller, *The Big Guy and Rusty the Boy Robot.* © 1995 Dark Horse
17CR Jeff Smith, *Bone, Nº 5.* © 1992 Jeff Smith
17TC Art Spiegelman, *Maus II: A Survivor's Tale.* © 1986, 1989, 1990, 1991 Art Spiegelman
17TL Dave Sim, *Cerebus, Nº 75.* © 1985 Dave Sim & Gerhard
17TR Todd Dezago, *Tellos: Reluctant Heroes.* © 2001 Todd Dezago & Mike Wieringo
18BL Chris Ware, *ACME Novelty Library Vol 10, Nº 4.* © 1998 Mr. C. Ware
18BR *Moon Knight.* © Marvel Characters, Inc.
18BC *Batman.* © 1986 DC Comics
18TL Jeff Smith, *Shazam: The Monster Society of Evil.* © 2007 DC Comics
18TR *Superman, Nº 233.* © 1971 DC Comics
19TR Alex Maleev, *Daredevil, Nº 41.* © 2003 Marvel Characters, Inc.
19BL Garth Ennis, *Midnighter, Nº 1.* © 2007 Wildstorm/DC Comics
19BR Bryan Hitch, *Fantastic Four, Nº 554.* © 2008 Marvel Characters, Inc.
19BC Kurt Busiek, Alex Ross, Brent Anderson, John Roshell y Steve Buccellato, *Astro City: Life in the Big City.* © 1995 Kurt Busiek
19CR Steve Gerber, *The Defenders.* © Marvel Comics Group
19TL Alan Moore, *Supreme* © Rob Liefeld
20BC Trevor Hairsine, *X-Men* (boceto). © 2008 Marvel Characters, Inc.
20BR Trevor Hairsine, *X-Men* (boceto). © 2008 Marvel Characters, Inc.
20BL *Amazing Spider-Man, Nº 070.* © 1969 Marvel Comics Group
20T Jim Steranko, *Captain America, Nº 111.* © 1969 Marvel Comics Group
21BC Gilbert Hernández, *Palomar.* © 2003 Gilbert Hernández
21BL Logotipo de *The Punisher.* © 2007 Marvel Characters, Inc.
21BL2 Logotipo de *X-Men.* © 2008 Marvel Characters, Inc.
21CL Logotipo de *Fantastic Four.* © 2008 Marvel Characters, Inc.
21CR Charles Schulz, *The Complete Peanuts 1953 to 1954.* © 2004 United Features Syndicate, Inc.
21TC Steve Ditko, *Strange Tales, Nº 110.* © 1963 Marvel Comics Group
21TL Logotipo de *Batman.* © 2008 DC Comics
21TL2 Logotipo de *Superman.* © 2008 DC Comics
22BL D'Israeli, *2000AD, Nº 15.* © 2008 Rebellion Developments/2000AD; Stickleback creación de Ian Edginton & Disraeli
22BR D'Israeli, *2000AD, Nº 15.* © 2008 Rebellion Developments/2000AD; Stickleback creación de Ian Edginton & Disraeli
22C D'Israeli, *2000AD, Nº 1594.* © 2008 Rebellion Developments/2000AD; The Vort creación de G. Powell & D'Israeli
22T D'Israeli, *2000AD, Nº 1594.* © 2008 Rebellion Developments/2000AD; The Vort creación de G. Powell & D'Israeli
23BL Trevor Hairsine, *X-Men: Deadly Genesis, Nº 4.* © 2006 Marvel Characters, Inc
23BC Trevor Hairsine, *X-Men: Deadly Genesis, Nº 4.* © 2006 Marvel Characters, Inc
23BR Trevor Hairsine, *X-Men: Deadly Genesis, Nº 4.* © 2006 Marvel Characters, Inc.
23CL Shannon Wheeler, *Too Much Coffee Man.* © 2008 Shannon Wheeler
23CT Shannon Wheeler, *Too Much Espresso Guy.* © 2008 Shannon Wheeler
23CR Shannon Wheeler, *Too Much Coffee Mystery Woman.* © 2008 Shannon Wheeler
23TR Shannon Wheeler, *Too Much Coffee Man, Nº 1.* © 1993 Shannon Wheeler
24BL *Amazing Spider-Man, Nº 252.* © 1984 Marvel Comics Group
24BR Olivier Coipel, *Thor, Nº 1.* © 2007 Marvel Characters, Inc.
24BC Jack Kirby y Chic Stone, *Journey into Mystery, Nº 105.* © 1963 Marvel Comics Group
24TR Grant Morrison y Frank Quitely, *New X-Men, Nº 114.* © 2001 Marvel Characters, Inc.
25T Alan Davis, *Fantastic Four: The End* (boceto). © 2006 Marvel Characters, Inc.
25BL Alex Ross y Jim Krueger, *Project Superpowers.* © Alex Ross/Jim Krueger
25BC Alex Ross y Jim Krueger, *Project Superpowers.* © Alex Ross/Jim Krueger
25BR Alex Ross y Jim Krueger, *Project Superpowers.* © Alex Ross/Jim Krueger
25CR Alan Davis, *Fantastic Four: The End, Nº 2.* © 2006 Marvel Characters, Inc.
26L Eddie Campbell, *From Hell.* © 1989, 1999 Alan Moore & Eddie Campbell
26R Charles Schulz, *The Complete Peanuts 1953 to 1954.* © 2004 United Features Syndicate, Inc.
27BL Seth, *Palooka-Ville, Nº 19.* © 2008 Seth (Gregory Gallant)
27BR Bryan Talbot, el laboratorio de Dee de *Luther Arkwright: Heart of Empire*, de Bryan Talbot. © 2001 Bryan Talbot
27CR Hergé, *Tintin: Explorers on the Moon.* © 1954 Casterman
27TL Sam Hiti, *Tiempos Finales.* © 2004 Samuel Hiti
27TR Todd Dezago, *Tellos: Reluctant Heroes.* © 2001 Todd Dezago & Mike Wieringo
28 TL Dave Sim y Gerhard, *Cerebus: The Last Day.* © 2004 Dave Sim & Gerhard
28TC Dave Sim y Gerhard, *Cerebus: The Last Day.* © 2004 Dave Sim & Gerhard
28TR Dave Sim y Gerhard, *Cerebus: The Last Day.* © 2004 Dave Sim & Gerhard
28 CL Dave Sim y Gerhard, *Cerebus: The Last Day.* © 2004 Dave Sim & Gerhard
28CC Dave Sim y Gerhard, *Cerebus: The Last Day.* © 2004 Dave Sim & Gerhard
28CR Dave Sim y Gerhard, *Cerebus: The Last Day.* © 2004 Dave Sim & Gerhard
28BC Gerhard, *Cerebus, Nº 139.* © 1990 Dave Sim & Gerhard
28BL Shaun Tan, *The Arrival.* © 2006 Shaun Tan
28BR Gerhard, fotografía personal. © 1990 Gerhard
29BL Wally Wood, *Weird Science, Nº 16.* © 1985 William M. Gaines
29R Kevin O'Neill, *The League of Extraordinary Gentlemen: The Black Dossier.* © 2007 Alan Moore & Kevin O'Neill
29TL Paul Grist, *Kane, Nº 13.* © 1996 Paul Grist
31TR Seth, *The Complete Peanuts 1951 to 1952.* © 2004 United Features Syndicate, Inc.
31BL Seth, *Clyde Fans.* © 2006
31BR Seth, *Clyde Fans.* © 2006
31CBL Seth, *Bannock Beans and Black Tea.* © Seth (Gregory Gallant)
31CBR Seth, *Clyde Fans.* © 2006
31CTR Seth, *The Complete Peanuts 1951 to 1952.* © 2004 United Features Syndicate, Inc.
31TL Seth, *Palooka-Ville, Nº 19.* © 2008 Seth (Gregory Gallant)

CAPÍTULO 2
33 P. Craig Russell, *The Ring of the Nibelung Volumen 2.* © 2000, 2001 y 2002 P. Craig Russell
34 John Romita Jr., *Amazing Spider-Man.* © 2003, Marvel Characters Inc.
35T Jim Woodring, *Frank Volumen 2, Nº 4.* © 1994 Jim Woodring/ Fantagraphics Books
35B Jim Woodring, *Frank Volumen 2, Nº 4.* © 1994 Jim Woodring/ Fantagraphics Books
36T Ed Brubaker, *Criminal.* © 2006 Ed Brubaker y Sean Phillips
36C Ed Brubaker, *Criminal.* © 2006 Ed Brubaker y Sean Phillips
36B Ed Brubaker, *Criminal.* © 2006 Ed Brubaker y Sean Phillips
37L Ed Brubaker, *Criminal.* © 2006 Ed Brubaker y Sean Phillips
37R Ed Brubaker, *Criminal.* © 2006 Ed Brubaker y Sean Phillips
37BG Ed Brubaker, *Criminal.* © 2006 Ed Brubaker y Sean Phillips
38 Bernie Krigstein, *Impact, Nº 1.* © 1985, William M. Gaines
39T Lewis Trondheim, *La Mouche.* © 1995 Editions du Seuil
39BL Paul Gulacy, *Master of Kung Fu, Nº 38.* © 1976 Marvel Comics Group
39CR Chester Brown, *Yummy Fur.* © 1987 Chester Brown
40L Ian Edlington y D'Israeli, *Kingdom of the Wicked.* © 1997, 2004, Ian Edlington y D'Israeli
40R Cathy Malkasian, *Percy Gloom.* © 2007, Cathy Malkasian
41 Mike Mignola, *Hellboy, The Corpse.* © 1996, 1998, 2004, Mike Mignola
42T Jeffery Brown, *Unlikely.* © 2003 Jeffery Brown
42B Simone Lia, *Fluffy.* ©2007, Simone Lia
43TL Alan Moore y Bill Sienkiewicz, *Big Numbers, Nº 1.* © 1990 Alan Moore y Bill Sienkiewicz
43TR Brian Hitch, *Fantastic Four, Nº 556.* © 2008 Marvel Characters Inc
43BL Chester Brown, *The Little Man and Other Stories.* © 1987 Chester Brown
43BR Charles Burns, *Skin Deep* © 1988-1992 Charles Burns
44TL Rick Geary, *At Home with Rick Geary.* © 1985 Rick Geary
44TR Ted Naifeh, *Death Jr., Nº 3.* © 2005 Back Home Entertainment
44CL Melinda Gebbie, *Lost Girls.* TM & © 1991-2006 Alan Moore y Melinda Gebbie
44BR Kim Deitch, *Karla in Kommieland.* © 1989 Kim Deitch
44BG Rick Geary, *At Home with Rick Geary.* © 1985 Rick Geary
45L Ben Templesmith, *Fell, Nº 9.* © 2007 Warren Ellis y Ben Templesmith
45R Carla Speed McNeil, *Finder: King of the Cats.* © Carla Speed McNeil
46CL Rectángulo áureo
46TR Gilbert Hernández, *Love & Rockets* © 1985 Gilbert Hernández
46CR Gilbert Hernández, *Love & Rockets* © 1985 Gilbert Hernández
46CB Gilbert Hernández, *Love & Rockets* © 1985 Gilbert Hernández
47TL Gipi, *Garage Band.* © 2005 Gipi
47TR Gipi, *Garage Band.* © 2005 Gipi
47C Jack Kirby, *Fantastic Four, Nº 087.* © 1969 Marvel Comics Group
47BL Jack Kirby, *Fantastic Four, Nº 087.* © 1969 Marvel Comics Group
47BC Jack Kirby, *Fantastic Four, Nº 087.* © 1969 Marvel Comics Group
47BR Jack Kirby, *Fantastic Four, Nº 087.* © 1969 Marvel Comics Group
48T Gipi, *Garage Band.* © 2005 Gipi
48B Lorenzo Mattotti, *Fires.* © 1986-1988 Editions Albin Michel S.A
49 Joe Sacco, *Notes from a Defeatist.* © 2003 Joe Sacco
50L Sean Phillips, *Marvel Zombies, Nº 3.* © 2006 Marvel Characters, Inc.
50R François Schuiten, *Cities of the Fantastic: Brusel.* © 1992 Casterman
51L François Boucq, *The Magician's Wife*, 9c) 1987 Jerome Charyn y François Boucq
51CR Óscar Zárate, *A Small Killing.* © 1991 Alan Moore y Óscar Zárate
51BR Will Eisner, *A Contract with God.* ©1978, 1985 Will Eisner
52 David Lloyd, *Kickback.* © David Lloyd www.lforlloyd.com
53TL Alex Toth, *Torpedo* 1936. ©1982 Enrique Sanchez Abuli y Alex Toth
53CL David B, *Epileptic.* ©2005 L'Association, París, Francia
53R Mike Mignola, *Hellboy: The Corpse.* © 1996, 1998, 2004 Mike Mignola
54 Jim Steranko, *Captain America, Nº 111.* © 1969 Marvel Comics Group
55TR Frank King, *Gasoline Alley.* © Tribune Media Services
55TC Seth *Palooka-Ville, Nº 19.* © 2008 Seth (Gregory Gallant)
55TL Bryan Talbot, *The Adventures of Luther Arkwright.* © 1989 Bryan Talbot
55BL Robert Crumb, *A Short History of America.* © 1979 Robert Crumb
55BC Posy Simmonds, *Gemma Bovery.* ©1999 Posy Simmonds
56L Alison Bechdel, *Fun Home.* © 2006 Alison Bechdel
56R Paul Grist, *Kane, Nº 13.* © 1996 Paul Girst
57L Shaun Tan, *The Arrival* © 2006 Shaun Tan
57R Eddie Campbell, *From Hell.* ©1991, Alan Moore y Eddie Campbell
58 Matt Kindt, *Super Spy.* © 2007 Matt Kindt
59TL Matt Kindt, *2 Sisters.* © 2004 Matt Kindt
59TR Matt Kindt, *Super Spy.* © 2007 Matt Kindt
59BR Matt Kindt, *Pistolwhip.* © 2001 Matt Kindt
59BC Matt Kindt, *Super Spy.* © 2007 Matt Kindt
59BL Matt Kindt, *Super Spy.* © 2007 Matt Kindt

CAPÍTULO 3
61 Farel Dalrymple, *Omega the Unknown, Nº 2.* © 2008 Marvel Characters, Inc
62 Steve Ditko, *Amazing Spider-Man, Nº 024.* © 1965 Marvel Comics Group
63 John Romita Jr. y Tom Palmer, *Incredible Hulk, Nº 36.* © 2002 Marvel Characters, Inc.
64BL Marjane Satrapi, *Persepolis.* © 2003 L'Association, París, Francia
64BR Eddie Campbell, *From Hell.* © 1989, 1999 Alan Moore & Eddie Campbell
64CL Marjane Satrapi, *Persepolis.* © 2003 L'Association, París, Francia
64T Cuadrícula de nueve viñetas
65L Dan Clowes, *Caricature.* © 1996 Daniel G. Clowes/Fantagraphics Books
65R Farel Dalrymple, *Omega the Unknown, Nº 6.* © 2008 Marvel Characters, Inc.
66 Jack Kirby, *Fantastic Four, Nº 099.* © 1970 Marvel Comics Group
67BR Dave Gibbons, *The Originals.* © 2004 Dave Gibbons
67TR James Kochalka, *Tiny Bubbles.* © 1998 James Kochalka
67TL Charles Burns, *Black Hole.* © Charles Burns
68BL Jason Lutes, *Berlin, Nº 14.* © 2007 Jason Lutes
68BR Howard Cruse, *Stuck Rubber Baby.* © 1995 Howard Cruse
68TL Neil Gaiman, *Signal to Noise.* © 1989, 1992 Neil Gaiman & Dave McKean
68TR Frank Miller, *Elektra Lives Again.* © 1990 Epic Comics
69 Lewis Trondheim, *Mister O.* © Guy Delcourt Productions
70 George Herriman, *Krazy & Ignatz 1939-1940.* © 2007 Fantagraphics Books
71BR Hergé, *Tintin: The Blue Lotus.* © 1946 Casterman
71TL Baru, *The Road to America.* © 2002 Baru
71TR Albert Uderzo, *Asterix in Britain.* © 1966 Dargaud Editeur
72L Adrian Tomine, *Optic Nerve, Nº 9.* © 2004 Adrian Tomine
72R Dan Clowes, *Eightball, Nº 23.* © 2004 Daniel G. Clowes
73 Gilbert Hernández, *Love & Rockets.* © 1985 Gilbert Hernández
74B David Lloyd, *Kickback.* ©2008 David Lloyd www.lforlloyd.com
74T Lenil Yu, *Secret Invasion, Nº 1.* © 2006 Marvel Characters, Inc.
75BR Dave Sim, *Cerebus: Melmoth.* © 1991 Dave Sim & Gerhard
75L Howard Chaykin, *American Flagg! Hard Times.* © 1985 First Comics Inc. & Howard Chaykin
75TR Raymond Briggs, *When the Wind Blows.* © 1982 Raymond Briggs
76 Frank Miller, *Elektra Lives Again.* © 1990 Epic Comics
77BL Bryan Talbot, *Alice in Sunderland.* © 2007 Bryan Talbot
77BR Paul Grist, *Kane Volumen 5: The Untouchable Rio Costas.* © 2005 Paul Grist
77CL Jim Starlin, *Warlock, Nº 12.* © 1976 Marvel Comics Group
77T Will Eisner, *Minor Miracles.* © 2000 Will Eisner
78B Gary Panter, *Invasion of the Elvis Zombies.* © 1984 Gary Panter/ Raw Books
78TL Gabriel Bá, *The Umbrella Academy, Nº 1.* © 2007 Gerard Way
78TR Steve Niles, *Dead She Said, Nº 1.* © 2008 Steve Niles & Bernie Wrightson
79T Matt Kindt, *Super Spy.* © 2007 Matt Kindt
79BL Renée French, *The Ticking.* © & T 2005 Renée French
79BR Dave Gibbons, *The Originals.* © 2004 Dave Gibbons
80L Howard Cruse, *Stuck Rubber Baby.* © 1995 Howard Cruse
80R Joe Sacco, *Palestine.* © 1993, 94, 95, 96, 2001 Joe Sacco
81BC Alan Davis, *Fantastic Four: The End* (boceto). © 2006 Marvel Characters, Inc.
81BR Alan Davis, *Fantastic Four: The End, Nº 5.* © 2006 Marvel Characters, Inc.
81TR Alan Davis, *Fantastic Four: The End* (boceto). © 2006 Marvel Characters, Inc.
81TL Neal Adams, *X-Men, Nº 58.* © 1969 Marvel Comics Group
82L Jim Steranko, *Captain America, Nº 113.* © 1969 Marvel Comics Group
82R Chris Ware, *ACME Novelty Library, Nº 18.* © 2007 F. C. Ware
83L Craig Thompson, *Blankets.* © 2003 Craig Thompson
83R Melinda Gebbie, *Lost Girls.* TM & © 1991-2006 Alan Moore & Melinda Gebbie
84L Jack Kirby, *Fantastic Four, Nº 083.* © 1968 Marvel Comics Group
84R Dave Stevens, *The Rocketeer.* © 1985 Dave Stevens
85B Moebius, *Arzach.* © 1976 Les Humanoïdes Associés
85T Gipi, *Garage Band.* © 2005 Gipi
86BR D'Israeli, *Leviathan.* © 2008 Rebellion A/S. Todos los derechos reservados. *www.2000adonline.com*
86BL D'Israeli, *Leviathan* (boceto). © 2008 Rebellion A/S. Todos los derechos reservados. *www.2000adonline.com*
86CL D'Israeli, *Leviathan* (boceto). © 2008 Rebellion A/S. Todos los derechos reservados. *www.2000adonline.com*
86T Bryan Hitch, *Fantastic Four, Nº 557.* © 2008 Marvel Characters, Inc.
87B Ron Embleton, *Wrath of the Gods,*
87T Alex Robinson, *Box Office Poison.* © 2001 Alex Robinson
89B Chris Ware, *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth.* © Mr. C. Ware
89TC Chris Ware, *Krazy & Ignatz 1939-1940.* © 2007 Fantagraphics Books
89TL Chris Ware, *ACME Novelty Library Vol 3, Nº 4.* © 1994 Mr. C. Ware
89TR Chris Ware, *ACME Novelty Library Vol 2, Nº 2.* © 1994 Mr. C. Ware

CAPÍTULO 4

91 *Amazing Spider-Man, Nº 70.* © 1969 Marvel Comics Group
92BL Kevin Huizenga, *Or Else, Nº 1.* © 2004 Kevin Huizenga
92C Bryan Talbot, *Heart of Empire.* © 2001 Bryan Talbot
92TR Bryan Talbot, *Heart of Empire.* © 2001 Bryan Talbot
93BL Kurt Busiek, Brent Anderson, John Roshell & Comicraft, y Alex Sinclair, *Astro City* (boceto). © 2007 Juke Box Productions
93CL Kurt Busiek, Brent Anderson, John Roshell & Comicraft, y Alex Sinclair, *Astro City* (boceto). © 2007 Juke Box Productions
93R Kurt Busiek, Brent Anderson, John Roshell & Comicraft, y Alex Sinclair, *Astro City: The Dark Age Book Two, Nº 4.* © 2007 Juke Box Productions
93TL Kurt Busiek, Brent Anderson, John Roshell & Comicraft, y Alex Sinclair, *Astro City* (boceto). © 2007 Juke Box Productions
94L Todd Dezago y Mike Weiringo, *Tellos: Reluctant Heroes.* © 2001 Todd Dezago & Mike Wieringo
94R Todd Dezago y Mike Weiringo, *Tellos: Reluctant Heroes.* © 2001 Todd Dezago & Mike Wieringo
95BR Derek Kirk Kim, *Same Difference & Other Stories.* © 2004 Derek Kirk Kim
95CR Farel Dalrymple, *Omega the Unknown, Nº 3.* © 2008 Marvel Characters, Inc.
95TL Paul Grist, *Kane Volumen 5: The Untouchable Rio Costas.* © 2005 Paul Grist
95TR Howard Chaykin, *American Flagg! Hard Times.* © 1985 First Comics Inc. & Howard Chaykin
96BR Eric Shanower, *Age of Bronze: Betrayal*, Age of Bronze TM y © 2008 Eric Shanower. Todos los derechos reservados
96C Eric Shanower, *Age of Bronze: Betrayal* (boceto), Age of Bronze TM y © 2008 Eric Shanower. Todos los derechos reservados
96L Eric Shanower, *Age of Bronze: Betrayal* (boceto), Age of Bronze TM y © 2008 Eric Shanower. Todos los derechos reservados
96TR Paralelógrafo
97BR Alison Bechdel, *Fun Home.* © 2006 Alison Bechdel
97L *Amazing Spider-Man, Nº 023.* © 1965 Marvel Comics Group
97TR *Amazing Spiderman, Nº 492.* © 2003 Marvel Characters, Inc.
98BL Eddie Campbell, *From Hell.* © 1989, 1999 Alan Moore & Eddie Campbell
98BR Craig Thompson, *Goodbye, Chunky Rice.* © 1999 Craig Thompson
98T Howard Chaykin, *American Flagg! Hard Times.* © 1985 First Comics Inc. & Howard Chaykin
99BR Wally Wood, *Shock Suspenstories, Nº 6.* © 1985 William M. Gaines
99TL Brian Biggs, *Dear Julia.* © 2000 Brian Biggs
99TR Lewis Trondheim, *A.L.I.E.E.E.N..* © 2006 Lewis Trondheim
100B Fuente. © Comicraft
100T Ed McGuinness y Dexter Vines, *Hulk, Nº 1.* © 2008 Marvel Characters, Inc.
101BR Fuente. © Blambot
101BL Ben Grimm, *Fantastic Four: First Family, Nº 5.* © 2006 Marvel Characters, Inc.
101CL Linda Medley, *Castle Waiting: The Lucky Road.* © 2000 Linda Medley
101TL Bryan Talbot, *Alice in Sunderland.* © 2007 Bryan Talbot
101TR Bryan Talbot, Fuente. © Comicraft/Bryan Talbot
102BL Lorenzo Mattotti, *Fires.* © 1986-1988 Editions Albin Michel S. A.
102C Jeff Smith, *Bone: Out From Boneville.* © 1991, 1992, 2005 Jeff Smith
102CL Dave Gibbons, *The Originals.* © 2004 Dave Gibbons
102CR Dave Sim, *Cerebus, Nº 194.* © 1995 Dave Sim & Gerhard
102T Todd Dezago y Mike Weiringo, *Tellos: Reluctant Heroes.* © 2001 Todd Dezago & Mike Wieringo
103BR Gene Colan y Tom Palmer Sr., *Tomb of Dracula, Nº 68.* © 1979 Marvel Comics Group
103C Jeff Smith, *Bone, Nº 25.* © 1996 Jeff Smith
103CR *Eternals, Nº 1.* © 2006 Marvel Characters, Inc.
103TC Sergio Aragonés, *Groo: Hell on Earth, Nº 4.* TM & © 2008 Sergio Aragonés
103TL D'Israeli, *Kingdom of the Wicked.* © 1997, 2004 Ian Edgington & D'Israeli (Matt Brooker)
103TR Melinda Gebbie, *Lost Girls.* TM & © 1991-2006 Alan Moore & Melinda Gebbie
104BL Rick Geary, *At Home with Rick Geary.* © 1985 Rick Geary
104BR Kyle Baker, *The Cowboy Wally Show.* © 1988, 1996 Kyle Baker
104CR Miguelanxo Prado, *Streak of Chalk.* © 1992 Miguelanxo Prado
104TL *The Spectacular Spiderman, Nº 263.* © 1998 Marvel Comics Group
104TR *The Spectacular Spiderman, Nº 263.* © 1998 Marvel Comics Group
105BR Terry Moore, *Strangers in Paradise, Nº 75.* © 2005 Terry Moore
105TL Posy Simmonds, *Tamara Drewe.* © 2007 Posy Simmonds
105TR Dave Sim, *Cerebus, Nº 193.* © 1995 Dave Sim & Gerhard
106L Bryan Talbot, *The Tale of One Bad Rat.* © 1996 Bryan Talbot
106R Howard Chaykin, *American Flagg! Hard Times.* © 1985 First Comics Inc. & Howard Chaykin
107 Dave Sim, *Cerebus, Nº 214.* © 1997 Dave Sim & Gerhard
108B Sergio Aragonés, *Groo: Hell on Earth, Nº 3.* TM & © 2008 Sergio Aragonés
108C Jack Kirby, Sam Rosen y Joe Sinnott, *Fantastic Four, Nº 055.* © 1966 Marvel Comics Group
108TR Jeff Smith, *Bone: Out From Boneville.* © 1991, 1992, 2005 Jeff Smith
108TL Carla Speed McNeil, *Finder: King of the Cats.* © 2001 Carla Speed McNeil
109BL Will Eisner, *The Spirit.* © 1950 Will Eisner/DC Comics
109R *Mad Magazine, Nº 20.* © EC Publications, Inc.
109CL Dave Cooper, *Completely Pip and Norton Volumen 1.* © 2002 Dave Cooper & Gavin McInnes
109T *New Avengers, Nº 1.* © 2005 Marvel Characters, Inc.
110 Brian Wood, *Channel Zero* (boceto). © 2000 Brian Wood
111TR Brian Wood, *DMZ, Nº 16.* © 2000 DC Comics
111CR Brian Wood, *DMZ, Nº 25.* © 2000 DC Comics
111BL Brian Wood, *Supermarket.* © 2006 Brian Wood/Kristian Donaldson/IDW
111BC Brian Wood, *Global Frequency, Nº 2.* © 2002 Vertigo/Brian Wood
111BR Brian Wood, *Channel Zero, Nº 1.* © 2000 Brian Wood
111TR Brian Wood, *Channel Zero.* © 1999 Brian Wood

CAPÍTULO 5

113C Keith Griffin y Mike Allred, *Marvel Monsters: Where Monsters Dwell, Nº 1.* © 2005 Marvel Characters, Inc.
114B Ben Templesmith, *Fell, Nº 7.* © 2007 Warren Ellis & Ben Templesmith
114T Frank Espinosa, *Killing Girl, Nº 1.* © 2007 Glen Brunswick
115BR Winsor McKay, *Little Nemo.* © 1986 Dover Productions, Inc
115L *Captain America, Nº 111.* © 1969 Marvel Comics Group
115TR Melinda Gebbie, *Lost Girls.* TM & © 1991-2006 Alan Moore & Melinda Gebbie
116 Ben Dimagmaliw, *The League of Extraordinary Gentlemen: Century, Nº 1.* © 2009 Alan Moore & Kevin O'Neill
117L Ben Dimagmaliw, *The League of Extraordinary Gentlemen: Century, Nº 1.* © 2009 Alan Moore & Kevin O'Neill
117R Ben Dimagmaliw, *The League of Extraordinary Gentlemen: Century, Nº 1.* © 2009 Alan Moore & Kevin O'Neill
118BL RGB, ninguno
118C CMYK, ninguno
118TC Círculo cromático, ninguno
118TR Círculo cromático, ninguno
119BC Mike Mignola, *Hellboy: The Corpse.* © 1996, 1998, 2004 Mike Mignola
119CR Jim Steranko, *X-Men, Nº 50.* © 1968 Marvel Comics Group
119TC *New Avengers, Nº 1.* © 2005 Marvel Characters, Inc.
119TL *Ultimate Spider-Man, Nº 111.* © 2007 Marvel Characters, Inc.
119TR Jason, *The Left Bank Gang.* © 2005 Editions de Tournon-Carabas/Jason
120R François Boucq, *The Magician's Wife.* © 1987 Jerome Charyn & François Boucq
120TL Barry Windsor Smith, *Weapon X.* © 1990, 1991, 1992, 1994 Marvel Entertainment Group, Inc.
121BR Dupuy, *Drawn & Quarterly Volumen 5.* © 2003 Dupuy & Berberian
121TL *Elephantmen, Nº 8.* © 2007 Active Images
121TR Posy Simmonds, *Tamara Drewe.* © 2007 Posy Simmonds
122TL D'Israeli, *The War of the Worlds* de H. G. Wells. © 2005, 2006 Ian Edginton & D'Israeli (Matt Brooker)
122TR Phil Felix y Mike Golden, *The Nam, Nº 2.* © 1986 Marvel Comics Group
122B Lenil Yu, *Secret Invasion, Nº 1.* © 2006 Marvel Characters, Inc.
123BR Steven Weissman, *Yikes! Volumen 2, Nº 2.* © 1998 Steven Weissman
123TL Jordan Crane, *The Last Lonely Saturday.* © 2000 Jordan Crane
123TR Dave Cooper, *Ripple.* © 2003 Dave Cooper/Fantagraphics Books
123BL Dan Clowes, *Ghost World.* © 2001 Daniel G. Clowes/Fantagraphics Books
124BL Rutu Modan, *Exit Wounds.* © 2007 Rutu Modan
124TL Salgood Sam, *Sea of Red, Nº 1.* TM & © 2005 Rick Remender, Kieron Dwyer & Max Douglas
124TR Jordan Crane, *Uptight, Nº 1.* © 2006 Jordan Crane
125L Al Davison, *Alisa's Tale*, guión e ilustración de Al Davison. © 2008 The Astral Gypsy Ltd/Nowgen, A Centre for Genetics in Healthcare
125R Brian Wood, *Demo, Nº 1.* © 2003 Brian Wood & Becky Cloonan
126TL+TLC+CTR+TR+B José Villarrubia, *Conan The Cimmerian, Nº 0*, Dark Horse Comics. © TM y/o ® 2009 Conan Properties International LLC
127BR D'Israeli, *2000AD, Nº 1594.* © 2008 Rebellion Developments/2000AD; The Vort creación de G. Powell & D'Israeli
127CL D'Israeli, *2000AD, Nº 1594* (boceto). © 2008 Rebellion Developments/2000AD; The Vort creación de G. Powell & D'Israeli
127CR D'Israeli, *2000AD, Nº 1594* (boceto). © 2008 Rebellion Developments/2000AD; The Vort creación de G. Powell & D'Israeli
127TL D'Israeli, *2000AD, Nº 1594* (boceto). © 2008 Rebellion Developments/2000AD; The Vort creación de G. Powell & D'Israeli
127TR D'Israeli, *2000AD, Nº 1594* (boceto). © 2008 Rebellion Developments/2000AD; The Vort creación de G. Powell & D'Israeli
129BL Chip Kidd y Charles M. Schulz, *Peanuts: The Art of Charles M. Schulz.* © 2004 United Features Syndicate, Inc.
129BR Chip Kidd y Charles M. Schulz, *Peanuts: The Art of Charles M. Schulz.* © 2004 United Features Syndicate, Inc.
129LC Chip Kidd y Charles M. Schulz, *Peanuts: The Art of Charles M. Schulz.* © 2004 United Features Syndicate, Inc.
129C *All-Star Superman, Nº 1.* © 2005 DC Comics
129CR *All-Star Batman & Robin, Nº 9.* © 2008 DC Comics
129TC Chip Kidd, *Jack Cole and Plastic Man: Forms Stretched to Their Limits.* © 2001 Chronicle Books/Art Spiegelman/Chip Kidd
129TL Chip Kidd, *Batman Animated.* © 1998 Chip Kidd y Paul Dini
129TR *Detective Comics, Nº 746.* © 2008 DC Comics

CAPÍTULO 6

131 Salgood Sam, *Sea of Red, Nº 1. TM* & © 2005 Rick Remender, Kieron Dwyer & Max Douglas
132BR Brian Ralph, *Cave-In.* © 1999 Brian Ralph
132BL Dave Hitchcock, *Whitechapel Freak.* © 2001 David Hitchcock
132TL Art Spiegelmam, *Raw, Nº 3.* © 1981 Raw Books
132TR Art Spiegelmam, *Raw, Nº 1.* © 1980 Raw Books
133BR Mike Allred, *Red Rocket 7, Nº 6.* © 1998 Mike Allred
133CL Sam Hiti, *El largo tren oscuro.* © 2005 Samuel Hiti
133TL Jason Little, *Shutterbug Follies.* © 2002 Jason Little
133TR Posy Simmonds, *Gemma Bovery.* © 1999 Posy Simmonds
134TL Gabriel Bá, *The Umbrella Academy, Nº 1.* © 2007 Gerard Way
134TR Bill Sienkiewicz, *Elektra Assasin, Nº 4.* © 1986 Marvel Comics Group
135TR Frank Quitely, *New X-Men, Nº 118.* © 2001 Marvel Characters, Inc.
135BR Brian Wood, *Channel Zero, Nº 5.* © 1999 Brian Wood
135TL Frank Quitely, *New X-Men, Nº 116.* © 2001 Marvel Characters, Inc.
136BL Jim Steranko, *Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D., Nº 1.* ©1989 Marvel
136BR David Lapham, *Stray Bullets, Nº 1.* © 2005 David Lapham
136TL Gabriel Bá, *Casanova, Nº 1.* © 2008 Matt Fraction & Gabriel Bá
136TR Jaime Hernández, *Love & Rockets, Nº 1.* © 1982 Jaime Hernández
137BC Alan Davis, *Wolverine: First Class, Nº 4* (boceto). © 2008 Marvel Characters, Inc.
137BL Alan Davis, *Wolverine: First Class, Nº 4* (boceto). © 2008 Marvel Characters, Inc.
137R Alan Davis, *Wolverine: First Class, Nº 4.* © 2008 Marvel Characters, Inc.
137TC Alan Davis, *Wolverine: First Class, Nº 4* (boceto). © 2008 Marvel Characters, Inc.
137TL Alan Davis, *Wolverine: First Class, Nº 4* (boceto). © 2008 Marvel Characters, Inc.
138BL D'Israeli, *2000AD, Nº 1575* (boceto). © 2008 Rebellion Developments/2000AD; Stickleback creación de Ian Edginton & Disraeli
138BR D'Israeli, *2000AD, Nº 1575.* © 2008 Rebellion Developments/2000AD; Stickleback creación de Ian Edginton & Disraeli
138TL D'Israeli, *2000AD, Nº 1575* (boceto). © 2008 Rebellion Developments/2000AD; Stickleback creación de Ian Edginton & Disraeli
138TR D'Israeli, *2000AD, Nº 1575* (boceto). © 2008 Rebellion Developments/2000AD; Stickleback creación de Ian Edginton & Disraeli
139BL Brett Warnock, *Channel Zero.* © 2000 Brian Wood
139BC Tim Sievert, *That Salty Air.* © 2008 Timothy Sievert
139BR Alex Robinson, *Box Office Poison.* © 2001 Alex Robinson
139TL Rutu Modan, *Exit Wounds.* © 2007 Rutu Modan
139TR Dylan Horrocks, *Hicksville.* © 1998 Dylan Horrocks
140B Seth Fisher, *Fantastic Four/Iron Man: Big in Japan.* © 2005 Marvel Characters, Inc.
140T *X-Men, Nº 200.* © 2007 Marvel Characters, Inc.
141BL James Jean, *The Umbrella Academy, Nº 2.* © 2007 Gerard Way
141BR Seth, *Palooka-Ville, Nº 19.* © 2008 Seth (Gregory Gallant)
141C Sean Phillips, *Criminal, Nº 4* (boceto). © 2006 Ed Brubaker & Sean Phillips
141TL Sean Phillips, *Criminal, Nº 4.* © 2006 Ed Brubaker & Sean Phillips
142L New X-Men logo. © Marvel Characters, Inc.
142TR *Superman.* © 2008 DC Comics
142CR *American Flagg!.* © 1983 First Comics Inc. & Howard Chaykin
143BC *Fantastic Four, Nº 001.* © 1961 Marvel Comics Group
143BR *Fantastic Four, Nº 552.* © 2008 Marvel Characters, Inc.
143CL Frank Franzetta, *Epic Illustrated, Nº 1.* © 1980 Marvel Comics Group
143CLC Jeffery Brown, *Clumsy.* © 2004 Jeffrey Brown
143CR Jason Lutes, *Berlin, Nº 14.* © 2007 Jason Lutes/Michel Vrana
143CRC Jeffery Brown, *Omega the Unknown, Nº 1.* © 2007 Marvel Characters, Inc.
143T Jason Lutes, *Berlin* logo. © 2007 Jason Lutes/Michel Vrana
144BR Steve Ditko, *Amazing Spider-Man, Nº 013.* © 1964 Marvel Comics Group
144BL *Secret Invasion, Nº 1.* © 2006 Marvel Characters, Inc.
144T J.G Roshell, *Secret Invasion.* © 2006 Marvel Characters, Inc.
145TL Mark Millar y John Romita Jr., *Kick-Ass, Nº 1.* © 2008 Mark Millar/John Romita Jr.
145TR Dave Sim, *Glamourpuss, Nº 1.* © 2008 Dave Sim
145BC Brian Bolland y J.G Roshell, *Elephantmen.* © 2003 Active Images
145BL Brian Bolland y J.G Roshell, *Elephantmen, Nº 3.* © 2003 Active Images
145C Brian Bolland y J.G Roshell, *Elephantmen.* © 2003 Active Images
145BR J.G Roshell, *Elephantmen.* © 2003 Active Images
146L Logotipo de Top Shelf Productions. © Top Shelf Productions
146C Logotipo de Dark Horse Comics. © Dark Horse Comics, Dark Horse Comics® y el logotipo de Dark Horse son marcas registradas de Dark Horse Comics, Inc.
146R Logotipo de Dark Horse Comics. © Dark Horse Comics, Dark Horse Comics® y el logotipo de Dark Horse son marcas registradas de Dark Horse Comics, Inc.
147BC Logotipo de DC Comics. © DC Comics
147BL Logotipo de DC Comics. © DC Comics
147BR Logotipo de DC Comics. © DC Comics
147CBCL Logotipo de Oni Press. © Oni Press
147CBR Logotipo de SLG. © Slave Labor Graphics
147CBCR Logotipo de Abstract Studio. © Terry Moore/Abstract Studios
147CTR Logotipo de Marvel. © Marvel Comics
147CTCR Logotipo de Marvel. © Marvel Comics
147CTL Logotipo de Shadowline,© 2008 Jim Valentino
147CBL Logotipo de Drawn & Quarterly. © Drawn & Quarterly
147CTLC Logotipo de Marvel. © Marvel Comics
147TC Logotipo de IDW. © IDW
147TL Logotipo de EC Comics. © EC Comics
147TLC Logotipo de Bongo Comics. © Bongo Comics
147TR Logotipo de Image Comics. © Image Comics
147TRCR Logotipo de Image Comics. © Image Comics
148B+T Marjane Satrapi, *Persepolis.* © 2003 L'Association, París, Francia
149BL+CBL+BR+CBR+TL+CTL+TR+CTR Marjane Satrapi, *Persepolis.* © 2003 L'Association, París, Francia
150R Gary Spencer Millidge, *Strangehaven: Conspiracies.* © 2005 Gary Spencer Millidge/Abiogenesis Press
150L Gary Spencer Millidge, *Strangehaven: Conspiracies.* © 2005 Gary Spencer Millidge/Abiogenesis Press
151BL+BR+CL+CR+TR Seth, *Wimbledon Green.* © 2005 Seth (Gregory Gallant)
152L Jaime Hernández, *Love & Rockets Volumen II, Nº 15.* © 2005 Fantagraphics Books/Los Bros Hernández
152R Paul Hornschemeir, *Forlorn Funnies, Nº 1.* © 2002 Paul Hornschemeier
153BL Dave Cooper, *Completely Pip and Norton Volumen 1.* © 2002 Dave Cooper & Gavin McInnes
153BR Dave Cooper, *Completely Pip and Norton Volumen 1.* © 2002 Dave Cooper & Gavin McInnes
153CL Dean Motter, *Mr. X, Nº 1.* © 1984 Vortex Comics, Inc
153CR Dean Motter, *Mr. X, Nº 1.* © 1984 Vortex Comics, Inc
153TL Dan Clowes, *Eightball, Nº 17.* © 1996 Daniel G. Clowes/Fantagraphics Books
153TLC Mark Millar y Brian Hitch, *Fantastic Four, Nº 556.* © 2008 Marvel Characters, Inc.
153TR Mark Millar y Brian Hitch, *Fantastic Four, Nº 556.* © 2008 Marvel Characters, Inc.
153TRC Mark Millar y Brian Hitch, *Fantastic Four, Nº 556.* © 2008 Marvel Characters, Inc.
154L Terry Moore, lomos de *Strangers In Paradise.* © 2004 Terry Moore
154R lomos varios,
155B Gilbert Hernández, *Palomar.* © 2003 Gilbert Hernández
155TL Gilbert Hernández, *Palomar.* © 2003 Gilbert Hernández
155TR Gilbert Hernández, *Palomar.* © 2003 Gilbert Hernández

Índice

Agradecimientos

A mi gran amigo Dave Whitwell, cuyo ánimo, conocimiento enciclopédico y extensa colección personal fueron de gran ayuda para la creación de este libro.

A los creadores que me proporcionaron material inédito de lo más valioso:
Alan Davis, *www.alandavis-comicart.com*
Ben Dimagmaliw
D'Israeli, alias Matt Brooker, *www.disraeli-demon.com*
Eric Shanower, *www.age-of-bronze.com*
Gerhard
J. G. Roshell & Richard Starkings, de Comicraft, *www.comicraft.com*
José Villarrubia, *www.myspace.com/josevillarrubia*
Matt Kindt, *www.supersecretspy.com*
Nate Piekos, de Blambot, *www.blambot.com*
Trevor Hairsine
Sean Phillips, *www.seanphillips.co.uk*
Shannon Wheeler, *www.tmcm.com*

A los creadores y editoriales que amablemente me facilitaron consejo, citas y archivos digitales:
Al Davison, *www.astralgypsy.com*
Brian Biggs, *www.mrbiggs.com*
Brian Wood, *www.brianwood.com*
Bryan Talbot, *www.bryan-talbot.com*
Dan Clowes
David Hitchcock, *www.blackboar.co.uk*
David Lloyd, *www.lforlloyd.com*
Diana Schutz, de Dark Horse Comics
Eddie Campbell, *www.eddiecampbell.blogspot.com*
Howard Cruse, *www.howardcruse.com*
Jim Titus
Kurt Busiek, *www.astrocity.us*
Terry Moore, *www.strangersinparadise.com*
Vijaya, Kathleen y Tom, de Cartoon Books, *www.boneville.com*

Por su introducción sumamente halagadora:
Dave Gibbons

Por su permiso para utilizar a Fone Bone en la cubierta:
Jeff Smith

Por su ayuda y asesoramiento sobre la obtención de derechos, permisos y demás información:
Chris Staros y Brett Warnock, de Top Shelf Productions, Inc.
www.topshelfcomix.com
Dylan Horrocks, *www.hicksville.co.nz*
Joel Meadows

Al sinfín de creadores y editoriales que han tenido a bien darme permiso para reproducir aquí sus imágenes registradas.

A todos los de Ilex que hicieron realidad este libro:
Chris Gatcum
Isheeta Mustafi
Nick Jones
Tim Plicher

Y, finalmente, a las docenas de personas que merecen ser mencionadas por su nombre y no tengo perdón por olvidarlas.

Gracias a todos.
Este libro habría sido ligeramente menos maravilloso sin vuestra contribución.

